GRUPO EDITORIAL
norma
INFANTIL • JUVENIL





JOHN DINNEEN

# El gran desafío

## 39 formas de poner a prueba tu rapidez y habilidad

















JOHN DINNEEN

# El gran desafío

Ilustraciones de
Scoular Anderson

GRUPO EDITORIAL
norma
INFANTIL · JUVENIL

El agarramonedas 2
El recogepinzas 3
La cáscara más larga 4
El banquete de fríjoles 5
La moneda giratoria 6
La superminipentatlón 7
El equilibrista de manzanas 9
El círculo mágico 10
Prueba de equilibrio 11
Competencia de equilibrio 12
La burbuja gigante 13
El reto de la superburbuja 14
La casa de naipes 15
El edificio de naipes 16
El saltarín de lazo 17
El truco de la moneda 19
El bailarín de limbo 20
El círculo vertiginoso 22
La doble caminata 22
El mesero maravilla 24
La rueda acrobática 25
La memoria prodigiosa 26
El círculo de agua 28
El juego de las palabras 29
El miniescritor 30
El contorsionista 31
El campeón de zumbido 32
La tarjeta saltarina 33
Las tarjetas saltarinas 34
Las cuatro pruebas locas 35
El veintiuno 37
Los siete superjuegos 38
Los siete superdifíciles 40
¡Atrápalo! No. 1 42
¡Atrápalo! No. 2 43
El encestador certero 44
El coleccionista de la caja de fósforos 45
El reto del palo 46
El bastonero 47

# El agarramonedas

Si practicas podrás convertirte en un superagarramonedas.



## Para esta prueba necesitas:

*Algunas monedas.*

## Cómo agarrar una moneda:

**1.**
*Coloca una moneda sobre tu codo (ver la figura).*

**2.**
*Con un movimiento rápido, baja el antebrazo con la mano abierta. Así podrás agarrar la moneda en el aire.*



**3.**
*Si la moneda sale volando por la habitación y tú no logras agarrarla, es probable que estés moviendo el brazo con demasiada rapidez.*

¿Cuántas veces seguidas puedes agarrar la moneda sin que se caiga al suelo?
Muy bien: 3 veces
Superagarramonedas: 6 o más veces

Cuando tengas práctica, ensaya con dos monedas, luego con tres, y así sucesivamente.
¿Cuántas monedas logras agarrar al mismo tiempo?
Muy bien: 3 monedas
Agarramonedas superexperto: 6 o más monedas



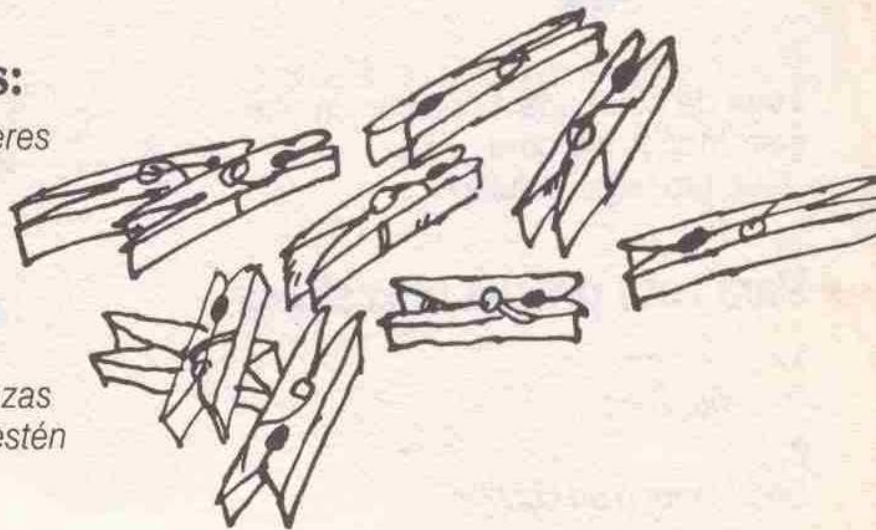
La marca mundial en esta prueba es agarrar cerca de 132 monedas a la vez, pero el número exacto depende del tamaño de las monedas que se utilicen. Tener manos grandes ayuda si se desea alcanzar la marca mundial.

# El recogepinzas

¿Eres un gran recogepinzas?
Haz esta prueba y lo sabrás.

## Para esta prueba necesitas:

*20 pinzas para colgar ropa (o 15 si eres menor de 6 años).*



## EL RECOGEPINZAS:

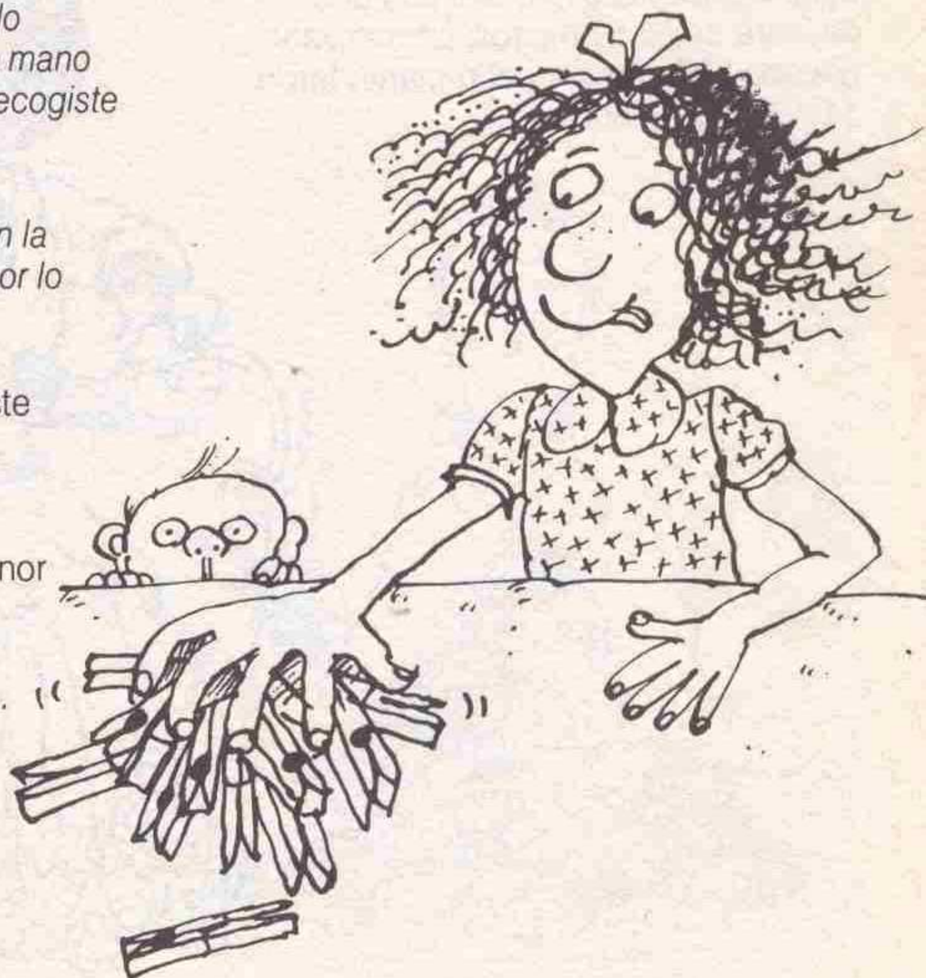
**1.**
*Para comenzar, coloca todas las pinzas en un montón; asegúrate de que no estén engarzadas unas con otras.*

**2.**
*Con una sola mano recoge todas las pinzas que puedas.*

**3.**
*Trata de recoger las que se hayan quedado sobre la mesa, haciendo presión sobre ellas con la misma mano en la cual tienes las pinzas que recogiste primero.*

**4.**
*Las pinzas deben permanecer en la mano, estando ésta levantada, por lo menos durante cinco segundos.*

¿Cuántas pinzas de ropa pudiste recoger?
Muy bien: 17, 18 o 19 pinzas
Gran recogepinzas: 20 pinzas
Gran recogepinzas (si eres menor de 6 años): 15 pinzas



# La cáscara más larga

Trata de pelar una manzana sin que se rompa la cáscara.
¿Qué tan larga resulta?

## Para esta prueba necesitas:

**1.**
*Una manzana.*

**2.**
*Un pelador o un cuchillo.*

Muy bien: 50 cm
Superpelador: 75 cm o más

La marca mundial en el concurso de pelar manzanas se obtuvo con una cáscara de 52.51 metros. La manzana pesaba 567 gramos y el ganador tardó $11\frac{1}{2}$ horas pelándola.



# El banquete de fríjoles

¿Cuántos fríjoles cocidos te puedes comer en 30 segundos, recogiendo uno por uno con un palillo?

## Para esta prueba necesitas:

**1.**
*Un plato de fríjoles cocidos (fríos o calientes).*

**2.**
*Un palillo de dientes.*

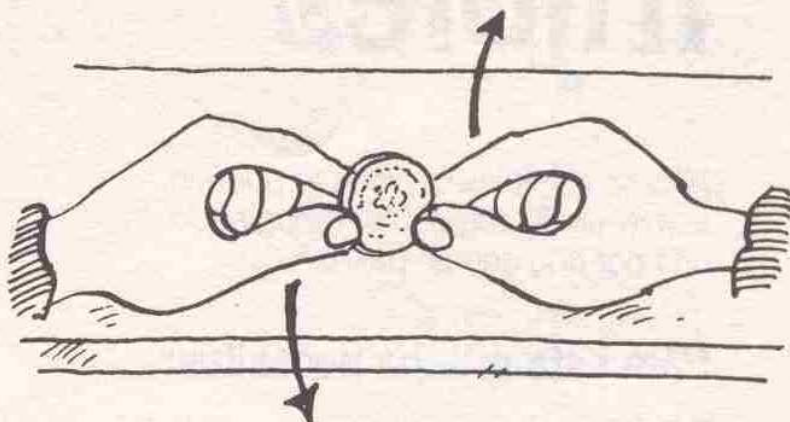
Muy bien: 15 fríjoles
Superdevorador de fríjoles: 20 fríjoles

La marca mundial es comerse en 30 minutos 2 780 fríjoles cocidos, recogiéndolos uno por uno con un palillo. Esto equivale a comerse aproximadamente 46 fríjoles cada 30 segundos.



# La moneda giratoria

¿Durante cuánto tiempo puedes hacer que una moneda gire sobre sí misma?



## Para esta prueba necesitas:

**1.**
*Una superficie plana.*

**2.**
*Algunas monedas.*

## Cómo hacer que una moneda gire sobre sí misma:

**1.**
*Para la moneda sobre una superficie plana y sosténla por los bordes con los dedos pulgar e índice de ambas manos.*

**2.**
*Impulsa la moneda con los dedos y aparta las manos rápidamente para hacerla girar.*

¿Durante cuánto tiempo gira? El tiempo se cuenta hasta que la moneda se detenga completamente.
Muy bien: 8 segundos
Supergirador: 12 segundos

Veamos ahora cuántas monedas puedes hacer girar al mismo tiempo.
Muy bien: 5 monedas
Giramonedas estrella: 8 o más monedas

También puedes hacer esta prueba con platos, pero en ese caso debes escoger un piso plano y platos irrompibles.

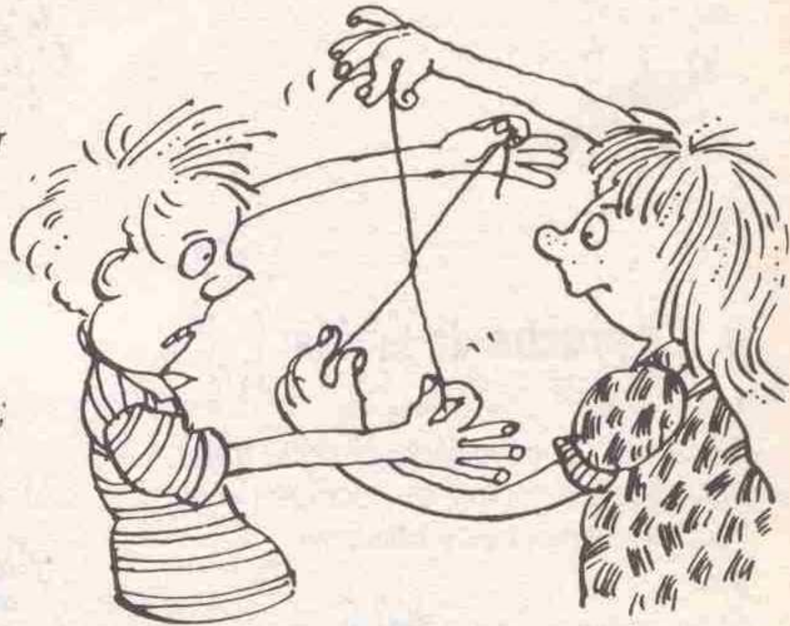
La marca mundial en esta prueba es lograr que giren al mismo tiempo 84 platos.



# La superminipentatlón

Invita a un amigo a hacer estas cinco minipruebas y descubre al campeón de la superminipentatlón.

## 1. La prueba del pelo:



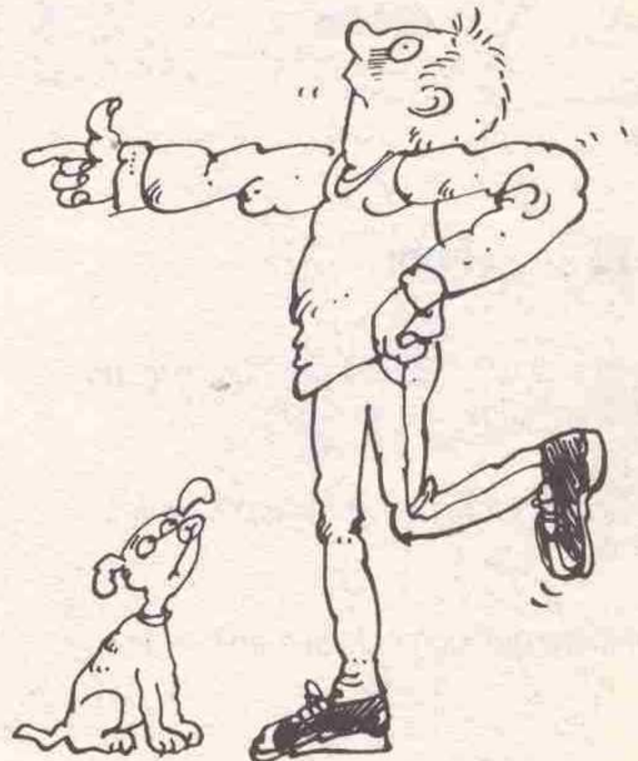
**1.**
*Arráncate un pelo y haz que tu contendor se arranque otro.*

**2.**
*Ambos deben sostener firmemente su pelo, tomándolo por los extremos.*

**3.**
*Deben formar una cruz con ambos pelos; cada uno debe empujar hacia adelante hasta que uno de los pelos se reviente. El pelo que no se reviente es el más fuerte.*

**4.**
*Repitan la prueba tres veces; el que gane más veces será el vencedor.*

## 2. Las estatuas:



**1.**
*Ambos jugadores se paran uno frente al otro.*

**2.**
*Cada uno le pide al otro que tome una posición determinada; por ejemplo, que levante una pierna, que extienda los brazos, etc.*

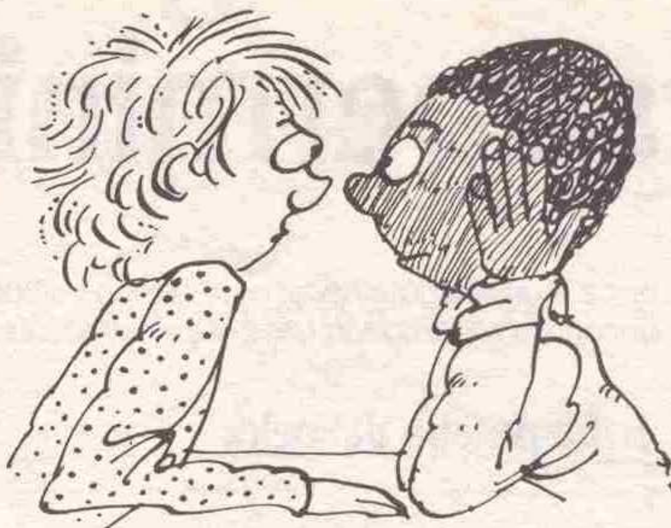
**3.**
*A la cuenta de tres, los jugadores toman sus posiciones y las conservan el mayor tiempo posible, sin moverse. El primero que se mueva pierde.*

En esta prueba se permite parpadear y respirar.

## 3. La prueba del pestañeo:

**1.**
*Ambos jugadores se colocan frente a frente mirándose fijamente a los ojos, sin pestañear.*

**2.**
*El primero que pestañee pierde.*



## 4. La prueba de la risa:

**1.**
*Cada uno de los jugadores debe tratar, por todos los medios, de hacer reír al otro, haciéndole muecas y chistes.*

**2.**
*El primero que se ría pierde.*



## 5. El sí y el no:

**1.**
*Charla con tu contendor sin que ninguno de los dos diga sí o no.*

**2.**
*Por turnos, cada uno le hace preguntas al otro.*

**3.**
*El primero que conteste sí o no pierde.*

# El equilibrista de manzanas

¿Eres un superequilibrista de manzanas?
Trata de hacer esta prueba y conocerás la respuesta.



## Para esta prueba necesitas:

**1.**
*Una manzana.*

**2.**
*Un pañuelo.*

## Cómo hacer la prueba:

**1.**
*Extiende el pañuelo en el suelo frente a tus pies.*

**2.**
*Inclina la cabeza sobre el pecho y pon en equilibrio la manzana sobre la nuca.*



**3.**
*Arrodíllate, toca el suelo con las manos, recoge el pañuelo con los dientes y levántate nuevamente sin tocar la manzana y sin que ésta se caiga.*

Puedes hacer más difícil esta prueba si sales de la casa y utilizas un vaso plástico con agua en lugar de la manzana.



# El círculo mágico

¿Pueden tus amigos y tú sentarse juntos sin utilizar ni una sola silla?

## Para esta prueba necesitas:

*Por lo menos tres personas.*

## EL CIRCULO MAGICO:

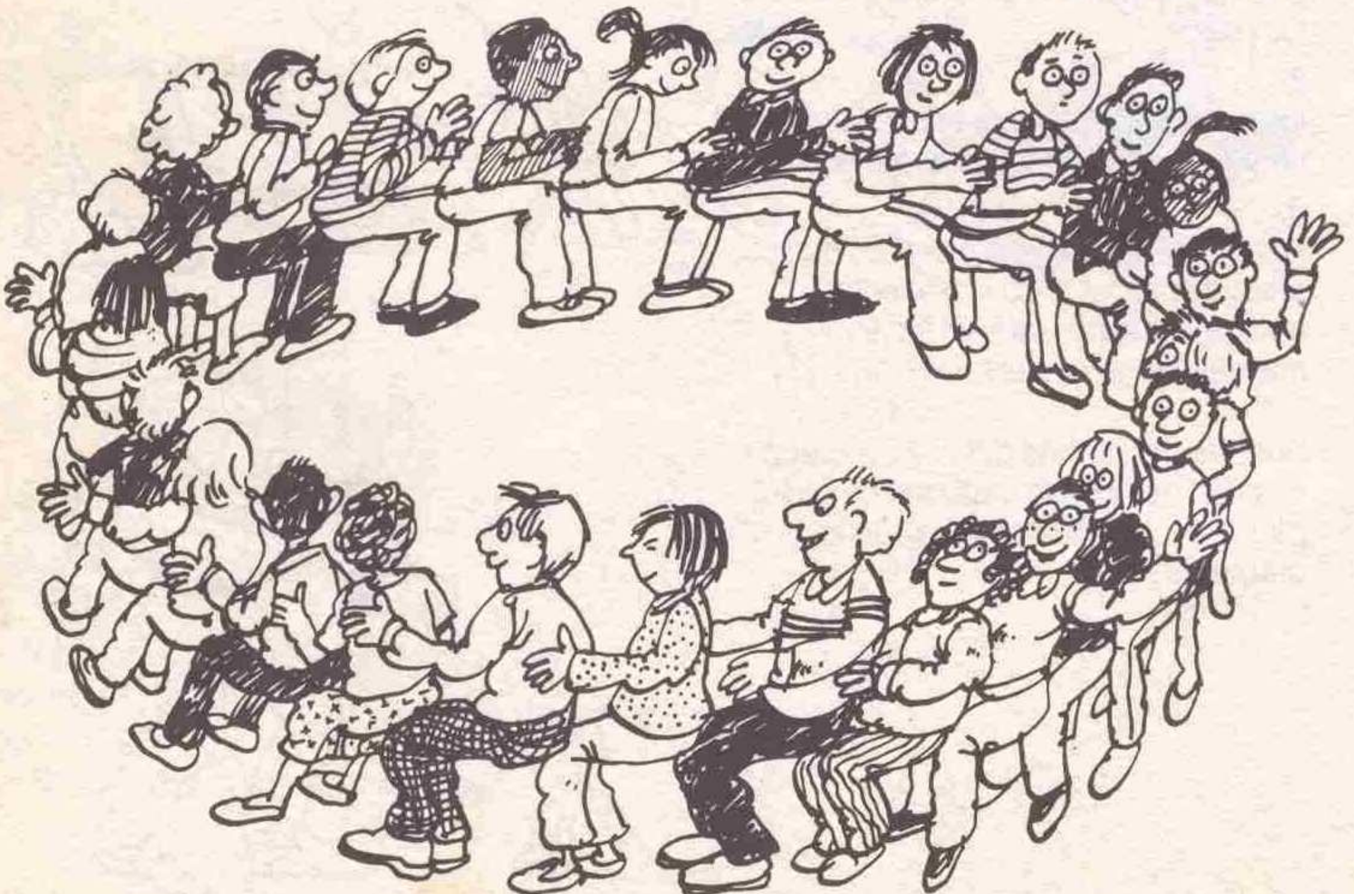
**1.**
*Se paran todos en círculo, volteados hacia el mismo lado y con las manos puestas en la cintura del compañero de adelante.*

**2.**
*Luego, cada uno dobla las rodillas hasta quedar sentado sobre las rodillas del que está detrás.*

Invita a tus compañeros de escuela a hacer un círculo mágico en el patio.

¿Cuál es el máximo número de personas que han formado parte de tu círculo?
Muy bien: 10 personas
As del círculo mágico: 20 o más personas

Los trabajadores de una fábrica japonesa de automóviles formaron el círculo mágico más grande del mundo, con 10 323 personas.



# Prueba de equilibrio

Veamos por cuánto tiempo logras mantener el equilibrio apoyándote en un solo pie.
Para que la prueba resulte más difícil puedes pararte sobre un tarro o un ladrillo.

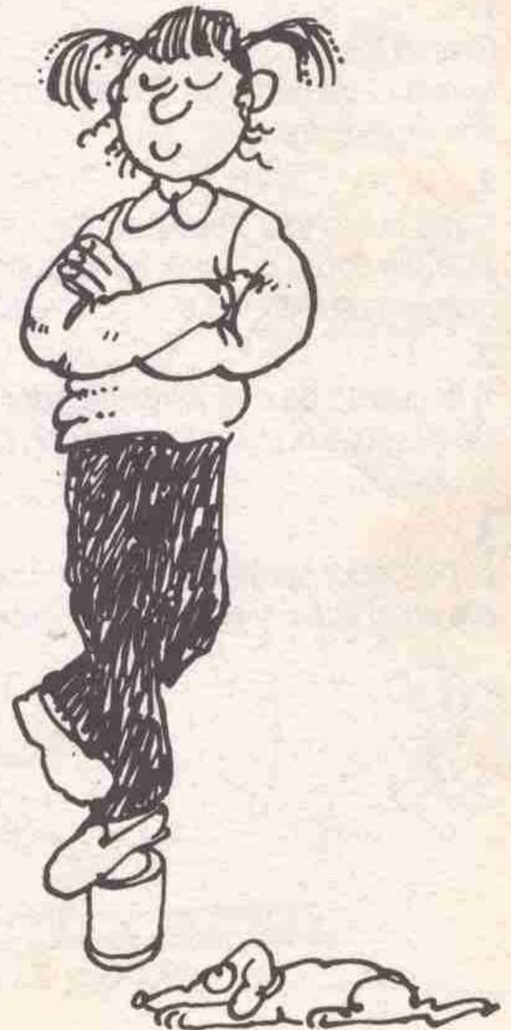
## Cómo hacer la prueba:

*Párate sobre el tarro utilizando un solo pie. No puedes recostarte ni dejar que el otro pie toque el tarro o el piso.*

¿Por cuánto tiempo puedes mantener el equilibrio?
Muy bien: 5 minutos
Superequilibrista: 10 minutos o más

La marca mundial de equilibrio apoyándose en un pie (sin tarro) es de 34 horas.





# Competencia de equilibrio

Reta a un amigo a un concurso de equilibrio.

## Para este concurso necesitas:

**1.**
*Dos tarros de lata.*

**2.**
*Una cuerda.*

## El concurso:

**1.**
*Coloca los tarros en el suelo, aproximadamente a 1.5 metros de distancia entre sí.*

**2.**
*Cada contendor debe pararse en un solo pie sobre un tarro, sosteniendo en la mano un extremo de la cuerda.*

**3.**
*A la cuenta de tres, cada jugador trata de desequilibrar a su contendor, halando la cuerda.*

**4.**
*El perdedor será el primero en poner un pie en el suelo o en perder el equilibrio.*



# La burbuja gigante

Veamos qué tan bueno eres para hacer burbujas gigantes de jabón.



## Para esta prueba necesitas:

**1.**
*Mezcla para hacer burbujas (puedes comprarla o prepararla con jabón líquido y agua).*

**2.**
*Un pitillo.*

**3.**
*Una regla.*

## LA BURBUJA GIGANTE:

**1.**
*Sumerge uno de los extremos del pitillo en la mezcla de jabón, luego sácalo y sóplalo muy despacio.*

**2.**
*Utiliza la regla para medir la burbuja con la mayor exactitud posible.*

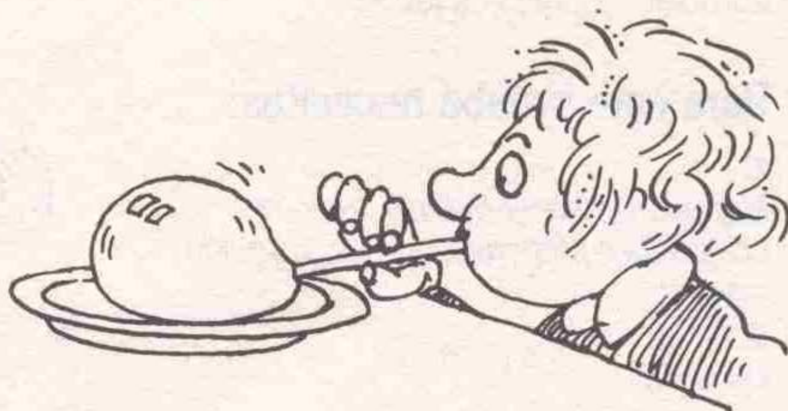
Muy bien: 10 cm de diámetro
Burbuja gigante: 15 cm de diámetro o más

**Marca mundial en bomba de goma de mascar:**
La marca mundial registrada en una bomba de goma de mascar es de 55.8 cm de diámetro.



# El reto de la superburbuja

Ahora vas a enfrentarte al reto de la superburbuja.



## Para este reto necesitas:

1.
*Mezcla para hacer burbujas.*

2.
*Un pitillo.*

3.
*Un plato grande.*

## Cómo hacer la superburbuja:



1.
*En primer lugar, moja el plato.*

2.
*Sumerge un extremo del pitillo en la mezcla para hacer burbujas. Coloca ese extremo sobre el plato, y sopla muy despacio para formar una gran burbuja.*

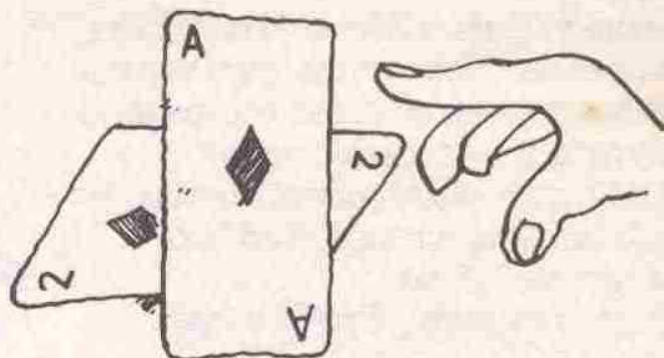
3.
*Empuja suavemente el pitillo dentro de la burbuja sin que ésta se reviente, y trata de formar otra burbuja dentro de la primera.*

4.
*Si eres muy cuidadoso, podrás incluso formar una tercera burbuja dentro de las otras dos, y así sucesivamente.*

¿Cuántas burbujas puedes formar, una dentro de otra?
Muy bien: 3 burbujas
As de la superburbuja: 4 o más

# La casa de naipes

¿Eres capaz de construir una casa de naipes sin que se derrumbe?

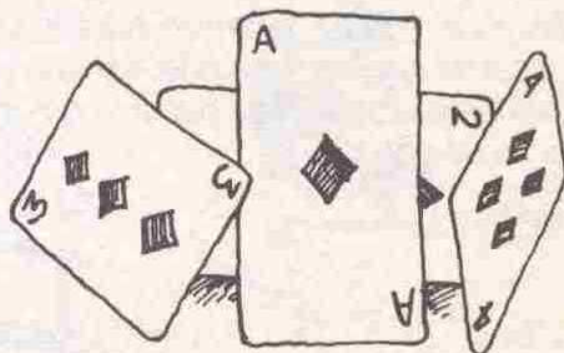


## Para esta prueba necesitas:

*Una baraja.*

Haz una casa con diez naipes. Veamos cómo:

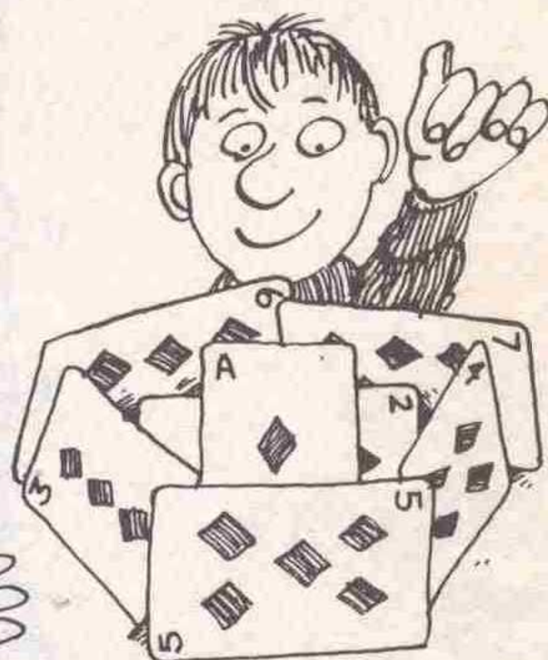
**1.**
*Coloca dos cartas, una contra la otra, como se indica en la figura.*



**2.**
*Coloca una carta a cada lado de las dos primeras para formar las paredes laterales.*

**3.**
*Agrega tres cartas más y así tendrás las paredes de los extremos.*

**4.**
*Coloca tres cartas más encima de las otras para formar el techo.*



¿Qué tan rápido puedes construir una casa de naipes?
Muy bien: 15 segundos
Experto constructor: 10 segundos

Para construir esta casa debes utilizar ambas manos y colocar dos cartas cada vez.



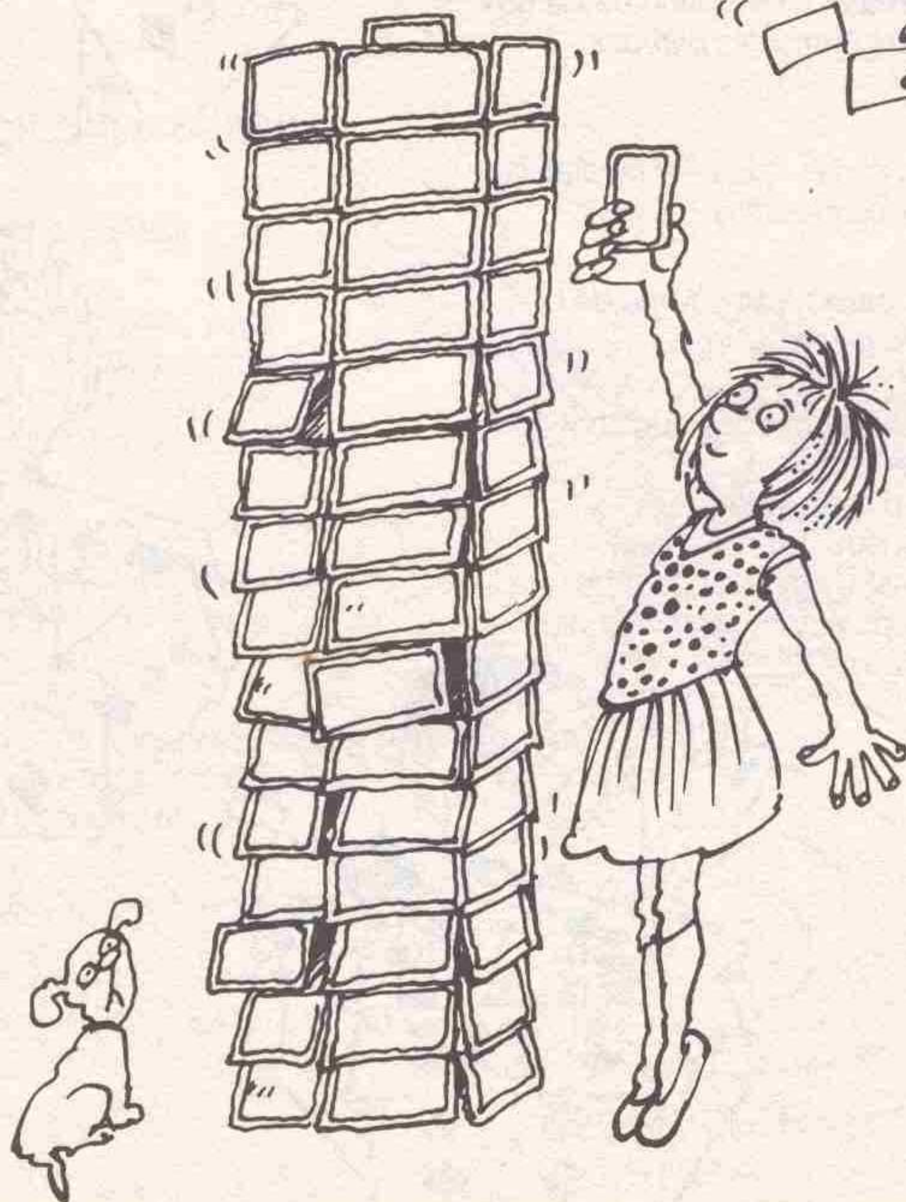
# El edificio de naipes

Ahora trata de construir un edificio de naipes de muchos pisos. Para lograrlo, debes levantar otra casa encima de la primera, y así sucesivamente.

¿Cuántos pisos puedes construir sin que se derrumbe todo el edificio?
Muy bien: 3 pisos
Superconstructor: 4 pisos o más

La marca mundial en casas de naipes es un edificio de 68 pisos. Para construir uno verdaderamente alto se necesita una base grande, así que los primeros pisos deben hacerse con muchas cartas.



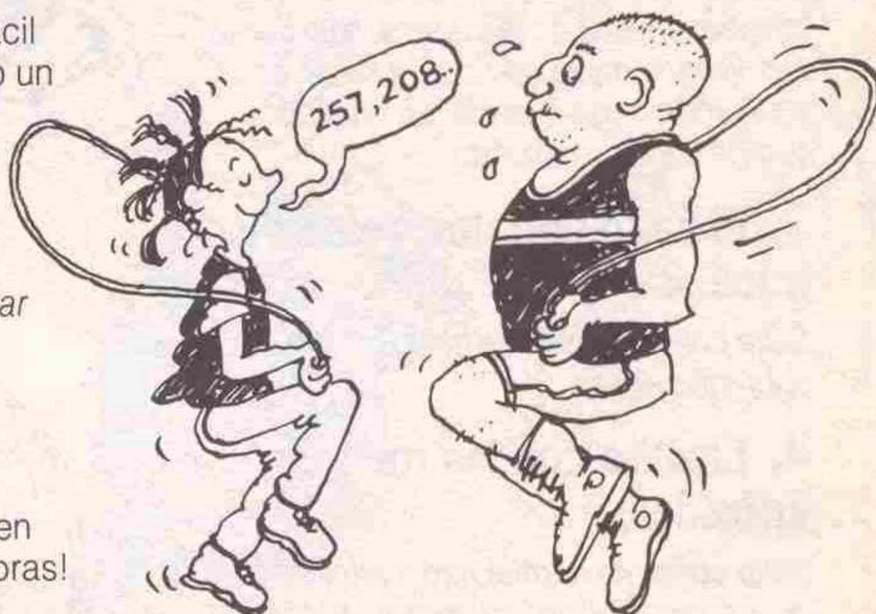


# El saltarín de lazo

Intenta hacer estas tres pruebas de salto de lazo hasta alcanzar el nivel de supersaltarín.

**1.**
*Veamos cuántas veces puedes saltar el lazo sin equivocarte.*

Probablemente te parecerá más fácil saltar despacio, apoyando primero un pie y después el otro.
Muy bien: 100 veces
Supersaltarín: 250 veces




**2.**
*¿Durante cuánto tiempo puedes saltar lazo?*

Muy bien: 3 minutos
Supersaltarín: 5 minutos

¡La marca mundial de resistencia en salto de lazo es de más de doce horas!

**3.**
*Ahora veamos qué tan rápido puedes saltar.*

Para saltar rápido es mejor hacerlo al estilo de los boxeadores, es decir, levantando ambos pies al mismo tiempo. También es mejor utilizar un lazo corto que apenas roce el suelo.
Muy bien: 25 saltos en 15 segundos
Supersaltarín: 35 saltos en 15 segundos

La marca mundial es de 128 vueltas de lazo en 10 segundos y 418 vueltas en 1 minuto.

Para alcanzar la marca mundial debes darle al lazo más de una vuelta por cada salto. Intenta dar dos vueltas por cada salto. La marca mundial es de cinco vueltas por cada salto, durante seis veces consecutivas.



## Ensaya estas cinco pruebas de salto:



### 1. El salto hacia atrás:

*Con la práctica esta prueba te resultará tan fácil como la de saltar hacia adelante.*

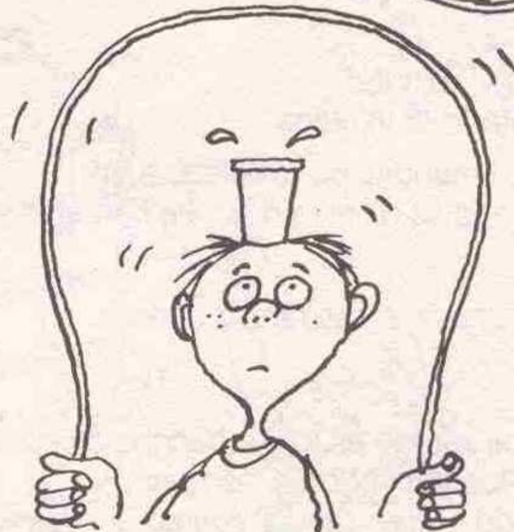


### 2. El salto del columpio:

*En lugar de darle la vuelta completa al lazo por encima de la cabeza, sólo tienes que llevarlo hacia adelante y hacia atrás, y saltar en cada pasada. En muy poco tiempo serás un experto.*

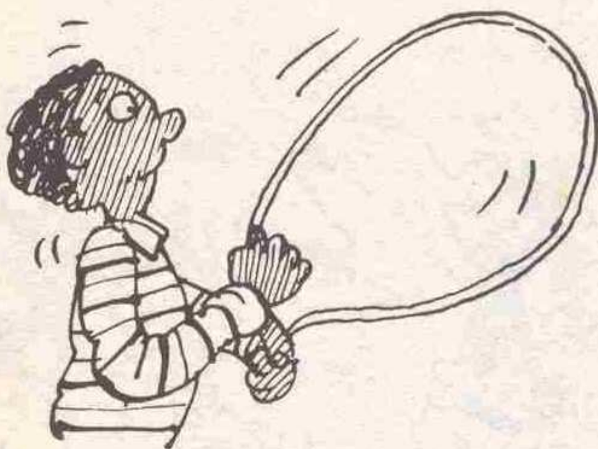
### 3. El salto con una bolsa de fríjoles:

*Salta con una bolsa de fríjoles u otra cosa sobre la cabeza.*



### 4. El salto con las manos cruzadas:

*Salta en forma normal hacia adelante, pero cuando el lazo pase sobre tu cabeza llévate las manos hacia adelante y cruza las muñecas. Luego, rápidamente, descrúzalas antes de saltar.*





### 5. El salto doble:

*Salta con un amigo, utilizando ambos el mismo lazo, como se indica en la figura.*

# El truco de la moneda

Hazle este truco a un amigo y verás lo divertido que resulta.



## Para este truco necesitas:

1.
*Una moneda pequeña.*

2.
*Una taza.*

## Cómo hacer el truco:

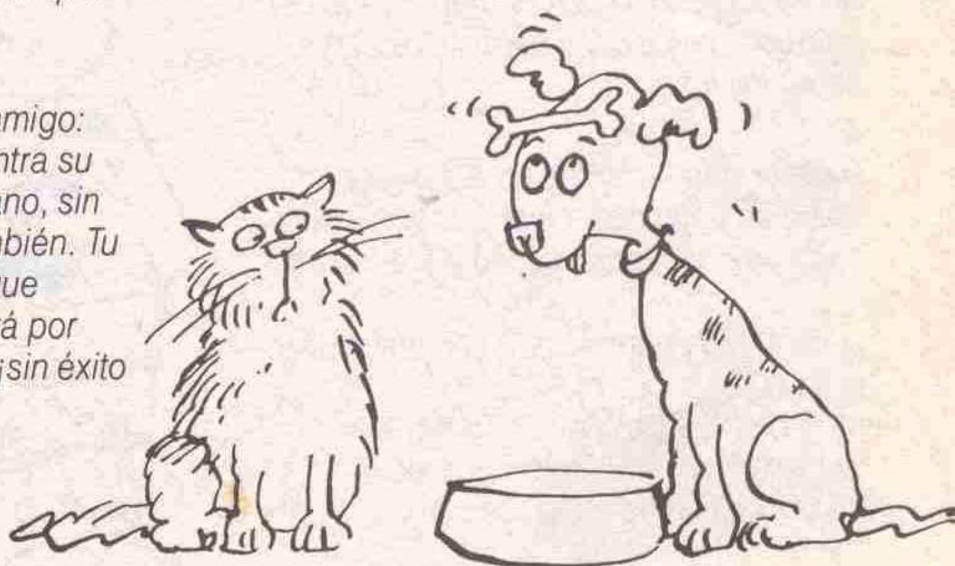
1.
*Coloca la taza sobre una mesa, debajo de tu barbilla.*

2.
*Moja la moneda y presiónala contra tu frente para que se quede pegada.*

3.
*Levanta las cejas y arruga la frente para que la moneda caiga dentro de la taza.*

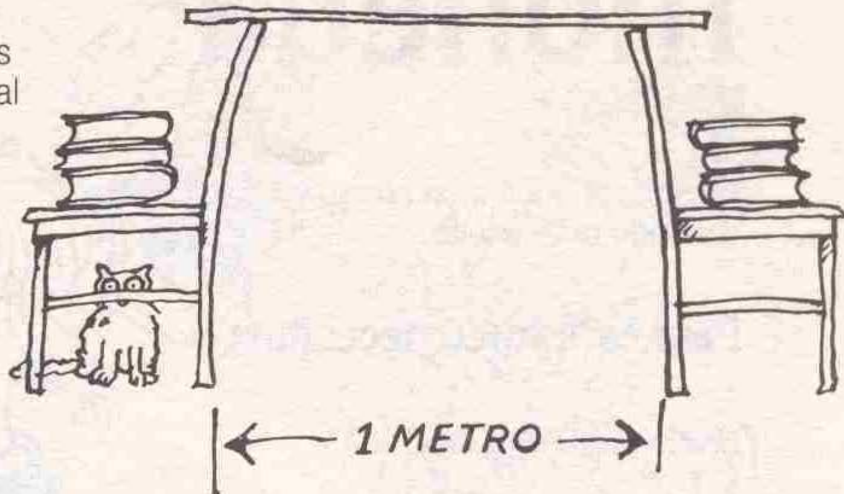
4.
*Practica esta prueba varias veces, y luego muéstrale a un amigo lo fácil que es. Rétalo a que la haga.*

5.
*Puedes jugarle una broma a tu amigo: moja la moneda y presiónala contra su frente, pero cuando retires la mano, sin decir nada, retira la moneda también. Tu amigo creerá que la moneda sigue pegada a su frente y se esforzará por hacerla caer dentro de la taza... ¡sin éxito alguno!*



# El bailarín de limbo

El limbo es una danza acrobática en la que la persona se dobla hacia atrás y pasa por debajo de un palo horizontal que se coloca a menor distancia del suelo después de cada pasada.




## Para esta danza necesitas:

**1.**
*Dos sillas.*

**2.**
*Algunos libros o cajas pequeñas.*

**3.**
*Una vara larga o un palo de escoba. (Si tienes música sería divertido utilizarla.)*

## EL BAILARIN DE LIMBO:

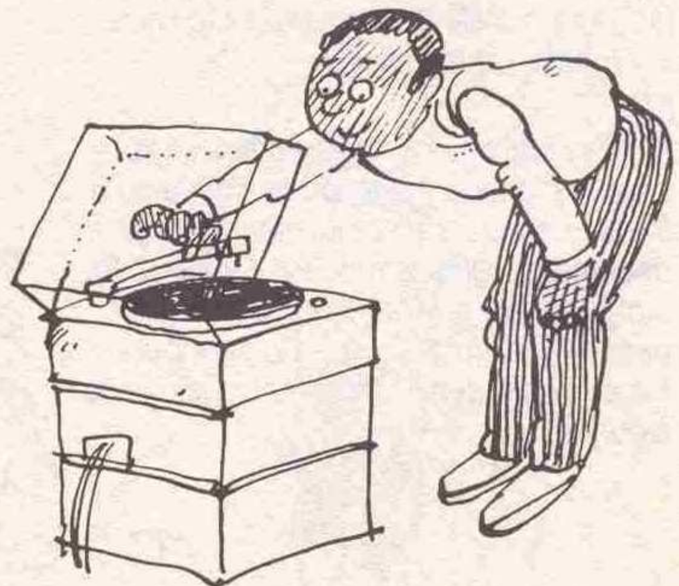


**1.**
*Coloca las sillas a un metro de distancia entre sí y pon los extremos del palo sobre el espaldar de las sillas (ver la figura).*

**2.**
*Veamos si puedes bailar el limbo pasando por debajo del palo sin tumbarlo, sin caerte y sin tocar el suelo con las manos. Esto no es difícil.*

**3.**
*Ahora voltea las sillas de frente y baja el palo unos cinco centímetros, colocándolo sobre los libros.*

**4.**
*Baila el limbo por debajo del palo y continúa bajándolo cinco centímetros cada vez que tengas éxito en la pasada.*



¿Qué tanto puedes bajar el palo y bailar el limbo?
Muy bien: el palo a 55 cm del suelo
Superbailarín de limbo: el palo a 45 cm del suelo

## Cómo ser un superbailarín de limbo:

**1.**
*Extiende los brazos con las palmas hacia arriba y los codos doblados, como se indica en la figura.*

**2.**
*Separa bien los pies.*

**3.**
*Dobla las rodillas e inclínate hacia atrás tanto como puedas.*

**4.**
*En esa posición, arrastra poco a poco ambos pies hacia adelante.*

La marca mundial de danza de limbo se obtuvo con una vara a 15.5 cm del suelo, ¡y estaba en llamas!



# El círculo vertiginoso

¿Podrías convertirte en un superexperto en círculos sin que te dé vértigo?

## EL CIRCULO VERTIGINOSO:

*Coloca el dedo índice en el suelo y da vueltas a su alrededor tan rápido como puedas.*

¿Cuántas vueltas alcanzas a dar sin parar y sin caerte?
Muy bien: 6 vueltas
Superexperto en círculos: 10 vueltas



# La doble caminata

Practica un poco y pronto te convertirás en un experto.

## Para esta prueba necesitas:

*Un amigo.*

## LA DOBLE CAMINATA:

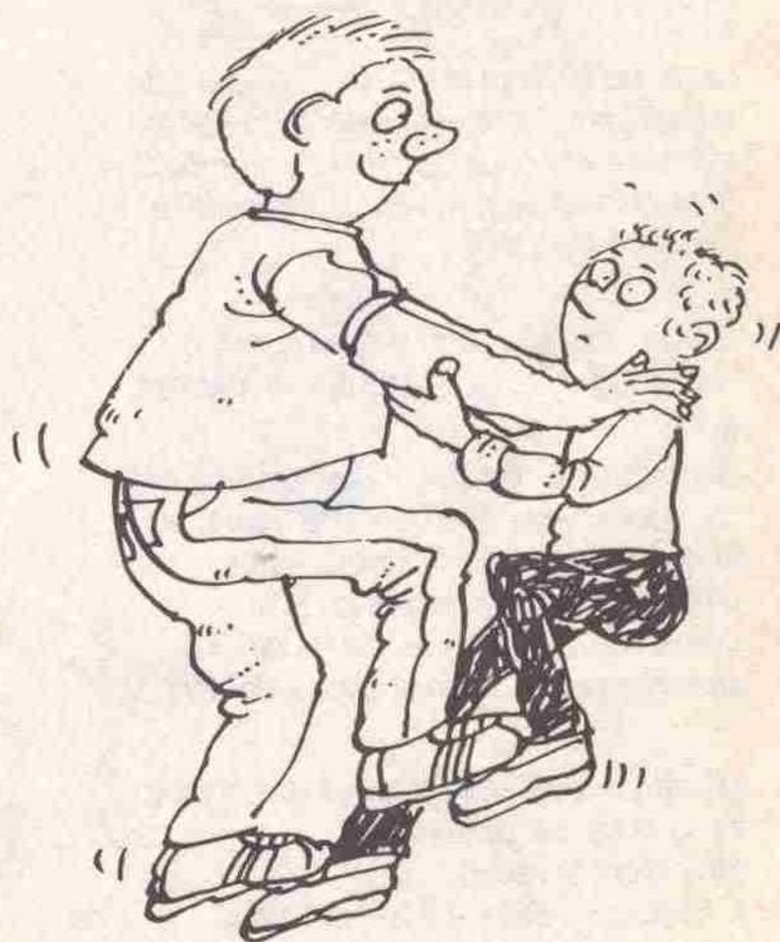
**1.**
*Colócate de pie enfrente de tu amigo; cada cual debe sujetar los antebrazos del otro.*

**2.**
*Luego, uno de los dos debe pararse encima de los pies del otro.*

**3.**
*Ahora... ¡a caminar! En cada paso, los pies que están debajo deben levantarse del suelo y los que están encima no deben separarse de los de abajo.*

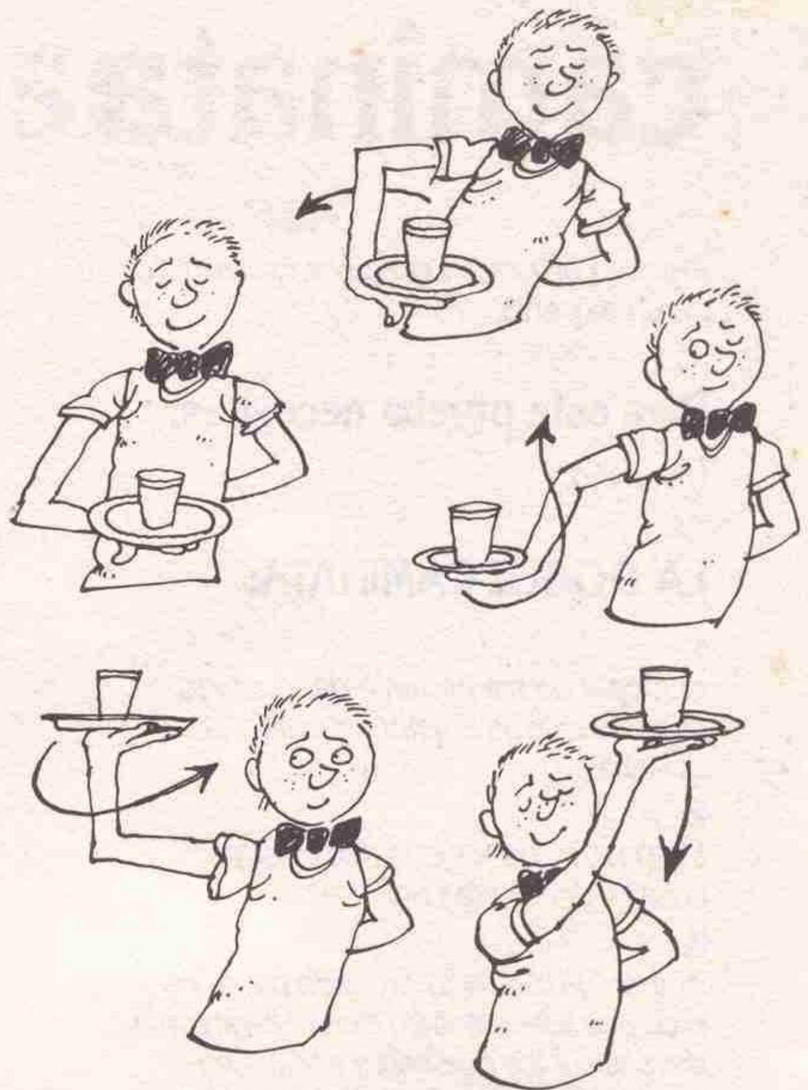
¿Durante cuánto tiempo pueden caminar en esta forma sin caerse ni detenerse?
Muy bien: 1 minuto
Superexpertos: 3 minutos

Apuesta una carrera con otro par de amigos.



# El mesero maravilla

Trata de hacer esta prueba y podrás convertirte en un mesero maravilla.



## Para esta prueba necesitas:

1.
*Un vaso de plástico o de cartón.*

2.
*Un plato de plástico o de cartón.*

## Cómo ser un mesero maravilla:

1.
*Coloca el plato con el vaso frente a ti, sobre la palma de la mano.*

2.
*Haz girar el codo y la muñeca y pasa el plato por debajo del brazo.*

3.
*Continúa girando el brazo hasta que éste quede completamente extendido hacia adelante y el codo apunte hacia arriba. Si te inclinas un poco hacia adelante te resultará más fácil.*

4.
*Luego, dobla el codo y sube la mano hasta que quede a la altura de tu cabeza.*

5.
*Ahora puedes destorcer el brazo y bajarlo de nuevo hasta que quede al frente, en la posición inicial. Haz todos estos movimientos muy despacio. Si al comienzo la prueba te resulta difícil, practica primero con el plato solamente.*

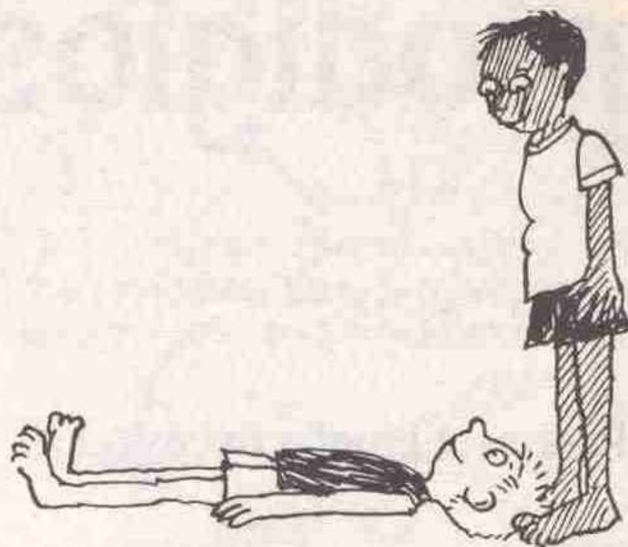
¿Cuántas vueltas le puedes dar al plato sin que se caiga el vaso?
Muy bien: 5 veces
Mesero maravilla: 10 o más veces

Cuando domines esta prueba, hazla fuera de casa con medio vaso de agua. No se debe derramar ni una gota. Luego ensaya con el vaso casi lleno. Contabiliza las veces que puedes hacerlo sin derramar el agua.
Mesero estrella: 5 veces
Mesero superestrella: 10 veces o más

**La maratón de meseros:**
En 1982, un californiano ganó la Maratón de Londres (más de 40 kilómetros) en 2 horas y 47 minutos. El llevaba puesto su traje de mesero y sostenía en la mano una bandeja con una botella destapada de agua mineral.

# La rueda acrobática

Para realizar esta prueba de acrobacia necesitas un amigo. Es mejor hacerla sobre una colchoneta blanda o sobre el prado, con los pies descalzos.



## Cómo hacer la rueda acrobática:

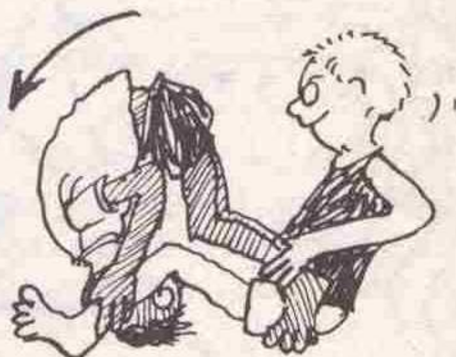
**1.**
*Para comenzar, pídele a tu amigo que se acueste en el suelo con los pies un poco separados.*

**2.**
*Colócate de manera tal que tu cabeza quede cerca de sus pies y tus pies queden a cada lado de su cabeza (ver figura).*



**3.**
*Agárrate de sus tobillos y haz que él, a su vez, se agarre de los tuyos.*

**4.**
*Mete la cabeza entre sus pies; da una vuelta hacia adelante de manera que tu amigo quede sentado. Así podrás dar vueltas y formar una rueda acrobática. Cada cual debe sujetar fuertemente los tobillos del otro.*



¿Cuántas vueltas pueden dar sin detenerse ni caerse?
Muy bien: 3 vueltas
Super-rueda: 6 vueltas o más



# La memoria prodigiosa

Es muy fácil convertirse en un memorista prodigioso, pero primero debes practicar la prueba de memoria.

## Para esta prueba necesitas:

**1.**
*Un lápiz.*

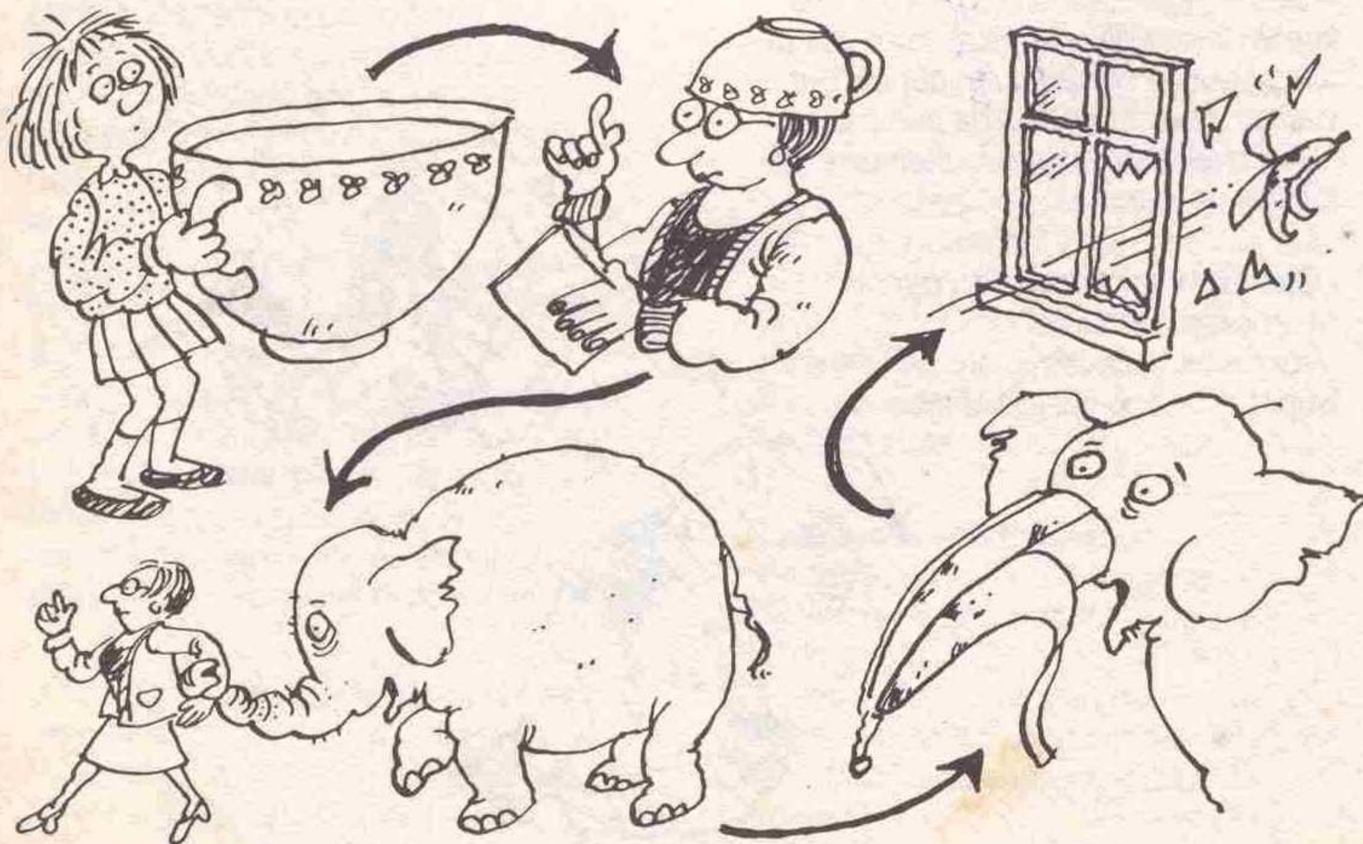
**2.**
*Papel.*

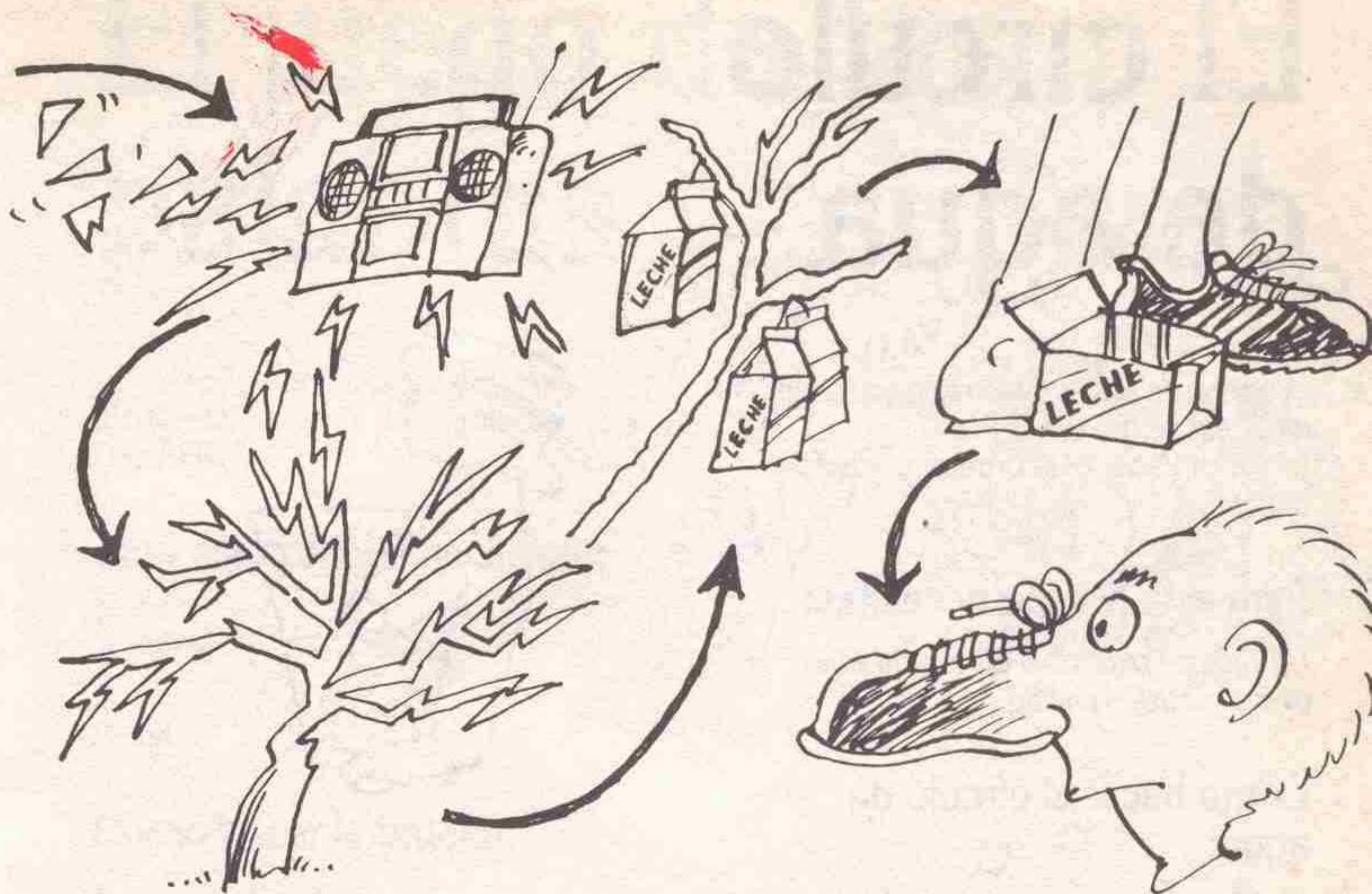
## LA MEMORIA PRODIGIOSA:

**1.**
*Lee cuidadosamente las diez palabras siguientes:*
POCILLO — MAESTRA — ELEFANTE
BANANO — VENTANA — RADIO
ARBOL — LECHE — ZAPATO
NARIZ.

**2.**
*Ahora, sin mirar la lista, escribe todas las palabras que logres recordar.*

¿Cuántas escribiste?
Muy bien: 8 o 9 palabras
Memoria prodigiosa: 10 palabras






## Cómo convertirse en un memorista prodigioso:

Tenemos aquí una forma fácil para recordar una lista de objetos.

**1.**
*Piensa en ti mismo al leer el nombre del primer objeto e imagínate que se trata de algo gigantesto o divertido, por cualquier razón.*

**2.**
*Asocia ese primer objeto con el segundo en alguna forma divertida.*

**3.**
*Luego asocia el segundo objeto con el tercero, y así sucesivamente con todos los demás.*

**4.**
*Ensaya ahora con nuestra lista de objetos. Aquí mostramos algunas asociaciones divertidas, pero debes tratar de hacer otras, usando tu imaginación. En esa forma podrás recordar todas las palabras.*

**5.**
*Apuesta con un amigo al mejor memorista, y pídele que escriba una lista de diez objetos. Leela muy despacio y utiliza el secreto de la memoria prodigiosa. Asocia cada uno de los objetos en forma divertida. Tu amigo quedará sorprendido al ver que puedes recordarlos todos.*

# El círculo de agua

¿Podrías voltear un vaso con agua sin que ésta se derrame?
Es mejor hacer esta prueba fuera de casa.



## Para esta prueba necesitas:

*Un vaso de plástico o de cartón lleno de agua hasta la mitad.*

## Cómo hacer el círculo de agua:

**1.**
*Sostén el vaso de agua en la mano, con el brazo muy recto hacia abajo, y sujétalo con el dedo índice por debajo.*

**2.**
*Con gran rapidez, haz un círculo con el brazo.*

**3.**
*Mantén el brazo muy recto pero haz girar la muñeca mientras haces el círculo para asegurarte de que el fondo del vaso esté siempre apuntando hacia afuera.*

Si le das vueltas al vaso con la rapidez suficiente, el agua se mantendrá en su lugar por la fuerza centrífuga y no se saldrá del vaso.



# El juego de las palabras




¿Cuántas palabras puedes formar utilizando las letras de la palabra DESAFIO?

## Para esta prueba necesitas:

**1.**
*Un lápiz.*

**2.**
*Papel.*

## Cómo hacer la prueba:

**1.**
*Tenemos aquí algunas palabras fáciles para comenzar el juego.*

**2.**
*Es más fácil si escribes las letras en círculo.*

**3.**
*Utiliza un diccionario si no estás seguro de alguna palabra.*

¿Cuántas palabras pudiste formar utilizando las letras de la palabra DESAFIO?

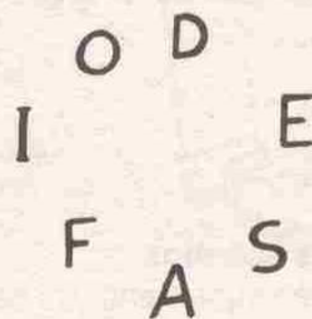
Muy bien: 7 palabras
Excelente: 10 palabras

¿Podrías encontrar tres palabras de cuatro letras y tres de tres?

Aquí tenemos otras palabras para que pruebes:

EXTRANJERO:

Muy bien: 8 palabras
Excelente: 10 o más palabras




DEPARTAMENTAL:

Muy bien: 15 palabras
Excelente: 18 palabras

¿Puedes encontrar dos palabras de seis letras?

INTERPRETACIONES:

Muy bien: 20 palabras
Excelente: 25 o más palabras

¿Cuántas palabras de diez letras puedes encontrar?

Ahora escoge tú una palabra y mira quién encuentra el mayor número de palabras utilizando las letras de esa palabra, en un tiempo determinado.

# El miniescritor

¿Cuántas veces puedes escribir tu nombre y dirección en el respaldo de una estampilla de correo?



## Para esta prueba necesitas:

**1.**
*Un lápiz de punta muy fina.*

**2.**
*Una estampilla de correo o un recorte de papel de 15 × 20 mm.*

## EL MINIESCRITOR:

Muy bien: 8 veces
Miniescritor genial: 10 veces o más




**Mensajes secretos:**
Trata de escribir mensajes secretos en pequeños recortes de papel delgado. Enróllalos muy apretados y forma con ellos bolitas diminutas. Así los puedes enviar sin que te vean. Con frecuencia, los prisioneros sacan de las cárceles mensajes secretos en esta forma. Incluso han llegado a escribir libros, enviando fuera las bolitas de papel, una por una.

Una persona de Norfolk, Inglaterra, escribió el Padre Nuestro 34 veces en el respaldo de una estampilla que medía aproximadamente 21 × 18 mm...
...y otra persona, en el Japón, escribió los nombres de 44 países ¡en un solo grano de arroz!

Para que logres una verdadera miniescritura debes utilizar una buena lupa.

# El contorsionista

¡Intenta no quedar torcido después de hacer estas contorsiones!



## Para esta prueba necesitas:

*Una moneda u objeto pequeño.*

## EL CONTORSIONISTA:

**1.**
*Coloca la moneda en el lado de adentro de tu pie izquierdo, cerca de los dedos.*

**2.**
*Pasa la mano derecha por delante de la pierna izquierda y luego rodéala por detrás (ver la figura).*

**3.**
*Ahora trata de recoger la moneda con la mano derecha sin caerte ni apoyar la mano izquierda en el piso. Puedes mover o torcer cualquier parte del cuerpo con excepción del pie izquierdo, aunque sí puedes levantar el talón.*

**4.**
*Recoge la moneda y te convertirás en un campeón de contorsionismo.*



# El campeón de zumbido

Trata de hacer esta prueba y descubre al campeón de zumbido.

## Para esta prueba necesitas:

*Dos o más personas.*

## EL CAMPEON DE ZUMBIDO:

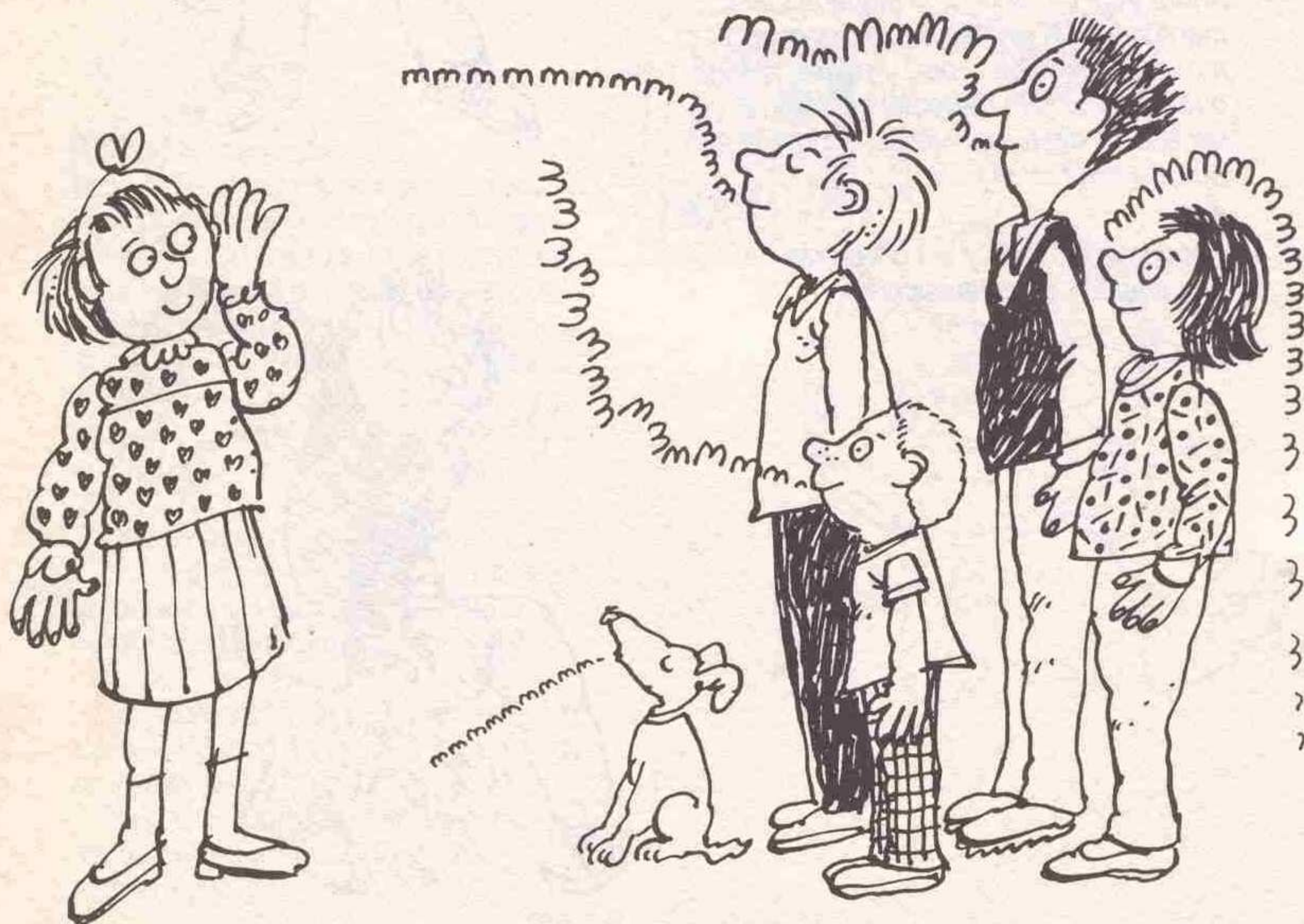
**1.**
*Escoge a uno de tus amigos para que inicie el juego.*

**2.**
*Quien inicia levanta el brazo mientras los demás aspiran aire profundamente.*

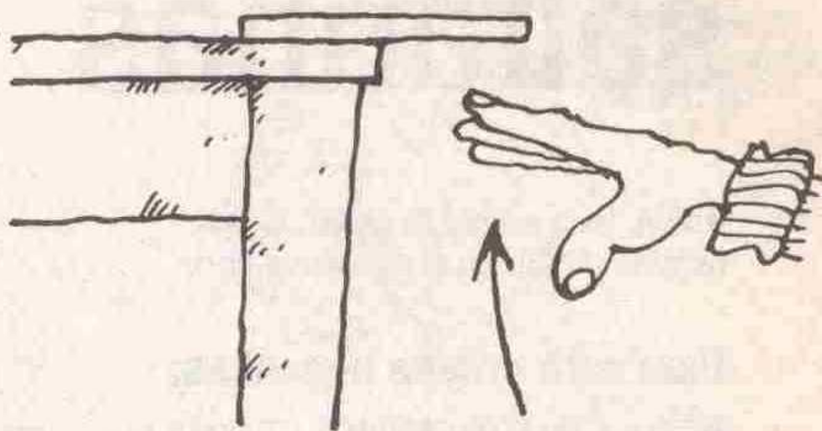
**3.**
*Cuando baje el brazo, los demás jugadores comienzan a zumbar.*

**4.**
*El zumbido debe ser continuo. No se puede parar para respirar.*

**5.**
*El jugador que zumbe por más tiempo será el campeón de zumbido.*



# La tarjeta saltarina



Veamos cómo te va en esta prueba. Con la práctica te podrás convertir en un supersaltarín.

## Para esta prueba necesitas:

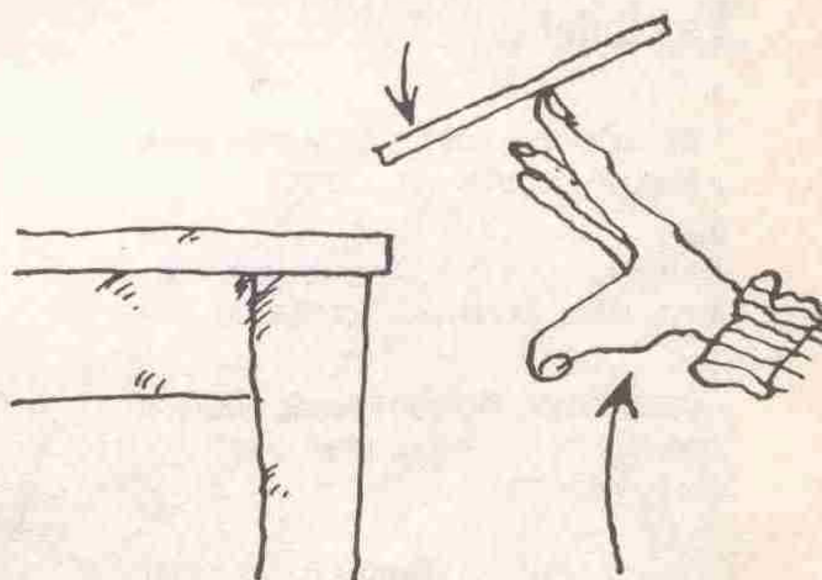
*Un pedazo de cartón grueso de 10 × 10 cm aproximadamente.*

## Cómo hacer saltar la tarjeta:

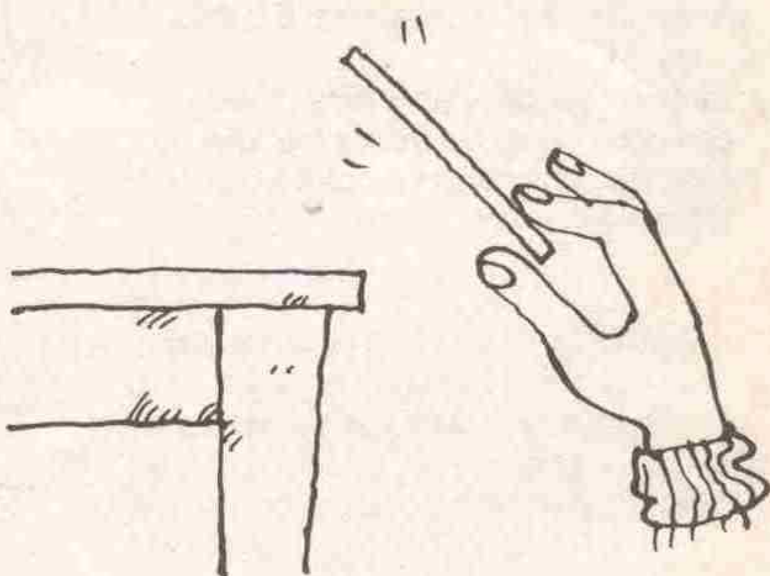
**1.**
*Coloca la tarjeta en el borde de una mesa de manera que quede casi la mitad por fuera de ésta.*

**2.**
*Coloca tu mano por debajo de la tarjeta y muévela rápidamente hacia arriba.*

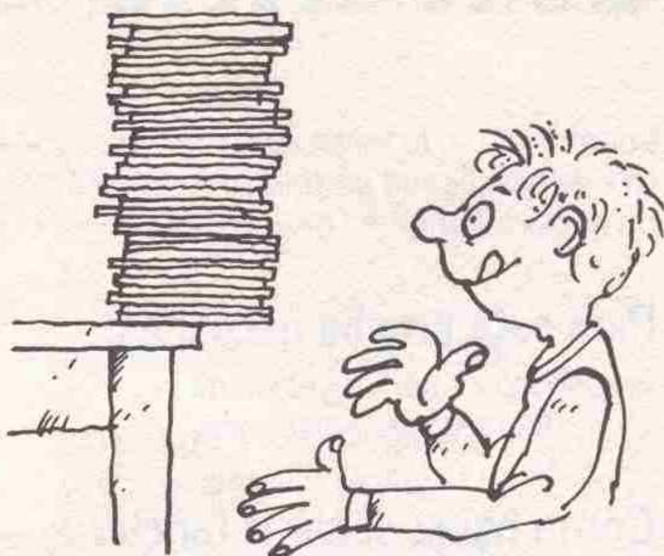
**3.**
*La tarjeta saltará hacia arriba; tú debes agarrarla sin que toque la mesa.*



¿Cuántas veces seguidas puedes hacer esto sin dejar caer la tarjeta?
Muy bien: 5 saltos
Supersaltarín: 10 saltos



# Las tarjetas saltarinas



Ahora, trata de hacer saltar varias tarjetas de cartón al mismo tiempo.

## Para esta prueba necesitas:

*Varios pedazos de cartón del tamaño que utilizaste en la prueba anterior.*

## Las tarjetas:

1.
*Para comenzar, coloca dos tarjetas juntas y trata de hacerlas dar la vuelta.*

2.
*Hazlas saltar exactamente en la misma forma utilizada con una sola tarjeta.*

3.
*Cuando hayas logrado hacerlo bien con dos tarjetas, ensaya con tres, y así sucesivamente.*

¿Cuántas tarjetas puedes hacer saltar y atrapar sin que se caiga ninguna?
Muy bien: 3 tarjetas
As de las tarjetas saltarinas: 6 o más

También puedes hacer esta prueba con portavasos. La marca mundial de salto de portavasos se obtuvo con 102 al mismo tiempo.



# Las cuatro pruebas locas



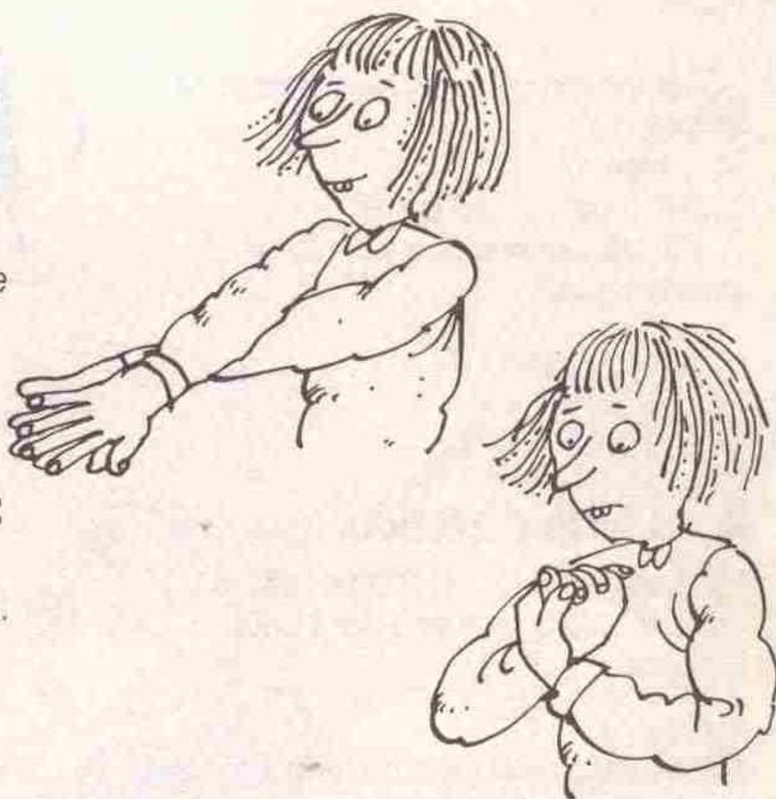

Con estas cuatro pruebas se volverán locos tus amigos y tú.

## 1. Las manos que cambian:

**1.**
*Frótate la cabeza con una mano, con movimientos circulares; con la otra mano frótate el estómago en la misma forma pero en sentido contrario. Ambas manos deben moverse al mismo tiempo.*

**2.**
*Cuando domines este truco, cambia rápidamente la dirección de los círculos de una mano, sin detener ni cambiar el movimiento de la otra mano.*

**3.**
*Ahora trata de hacer la prueba frotándote la cabeza con una mano, como hiciste antes, y dándote palmaditas en el estómago con la otra, al mismo tiempo.*



## 2. Los dedos desobedientes:

Apuesta con un amigo a que puedes hacerle perder el control de los dedos. Pídele lo siguiente:

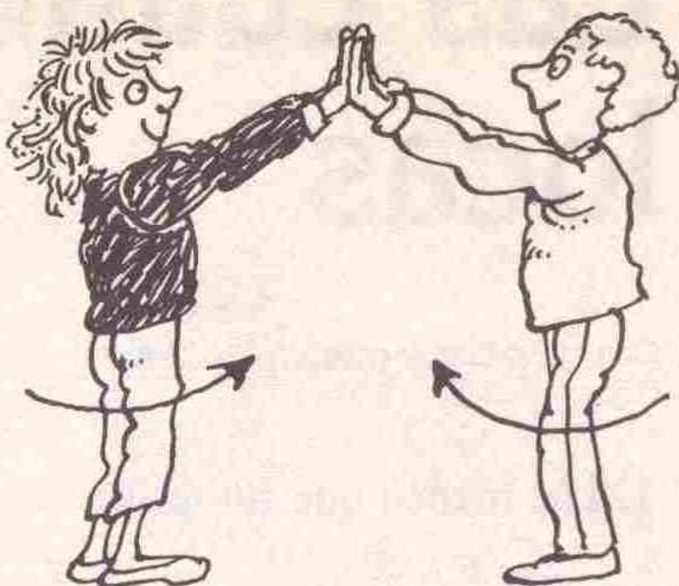
**1.**
*Cruza las muñecas y coloca las palmas de las manos juntas.*

**2.**
*Entrelaza fuertemente los dedos de las manos.*

**3.**
*Dobla los codos haciendo girar las manos hacia el cuerpo y luego hacia arriba, de manera que queden al frente de la cara.*

**4.**
*Ahora, señala cualquiera de los dedos de tu amigo, sin tocarlo a él, y dile: "Mueve este dedo, mueve este otro", etc. Si tú cambias rápidamente de dedo, tu amigo no podrá mover el dedo correcto fácilmente.*

## 3. El remolino:

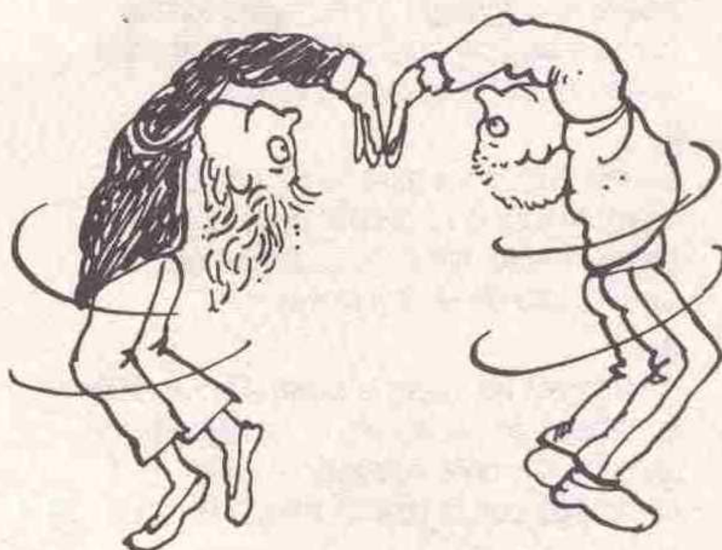


Veamos si puedes hacer esta prueba con un amigo.

**1.**
*Párense frente a frente y levanten los brazos; luego, cada uno debe colocar las palmas de sus manos contra las del otro.*

**2.**
*Ahora, cada uno debe girar por debajo de los brazos hasta quedar espalda contra espalda. Las palmas de las manos deben permanecer unidas.*

**3.**
*Deben continuar girando en la misma dirección hasta quedar en la posición inicial.*



¿Cuántos remolinos pueden hacer sin detenerse?
Muy bien: 5
Super-remolino: 10 o más
¡Ahora veamos qué tan rápido pueden girar!

## 4. El hielo derretido:



Para esta prueba helada necesitas un cubo de hielo pequeño para cada jugador.

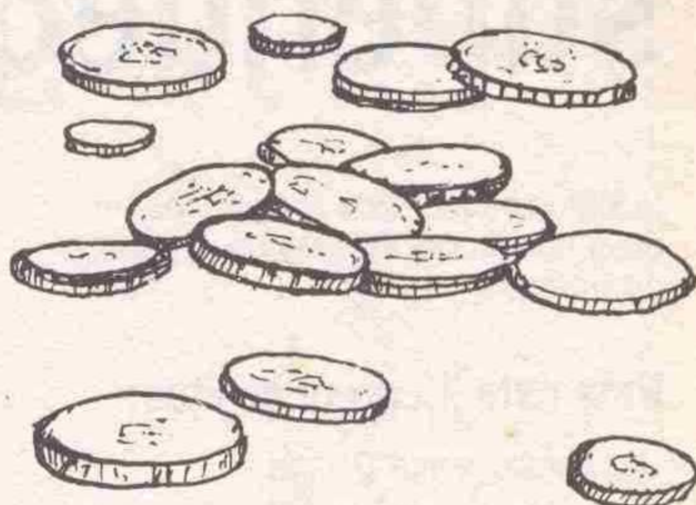
**1.**
*Cada uno toma el cubo de hielo al mismo tiempo y trata de derretirlo.*

**2.**
*No se permite meterse el cubo a la boca, ni utilizar medios artificiales de calor como calentadores o radiadores, etc.*

**3.**
*El primer jugador que derrita su cubo de hielo será el mejor derretidor.*

# El veintiuno

¡Juega veintiuno con un amigo y terminarás volviéndolo loco pues siempre le ganarás!



## Para este juego necesitas:

**1.**
*Veintiuna monedas.*

**2.**
*Un contendor.*

## El juego del veintiuno:

**1.**
*Coloca las monedas frente a ti.*

**2.**
*Cada uno, por turnos, recoge una, dos o tres monedas del montón. El jugador que tenga que recoger la última será el perdedor.*

## Cómo ganar todas las veces:

**1.**
*Cuando el que comienza es tu contendor, tú debes observar cuántas monedas recoge en cada jugada para que cuando te toque el turno, recojas un número de monedas tal, que sumado al del contendor, complete cuatro; por ejemplo, si él recoge una moneda, tú recoges tres, si él recoge dos, tú recoges dos, etc.*

**2.**
*Si tu contendor quiere que tú comiences el juego, debes tener en cuenta el número de monedas recogidas para poder recoger la número cuatro, la ocho, la doce o la dieciséis, y luego continuar como se indicó antes.*



# Los siete superjuegos

Si logras hacer estos siete trucos sin dejar caer la pelota, eres un experto en superjuegos.

## Para este juego necesitas:

*Una pelota no muy grande.*

## LOS SIETE SUPERJUEGOS:

**1.**
*Lanza la pelota al aire y agárrala. Debes hacerlo tres veces seguidas.*

**2.**
*Lanza la pelota al aire y da una palmada al frente antes de agarrarla. Repite la prueba tres veces.*

**3.**
*Haz la prueba anterior, pero dando la palmada atrás.*

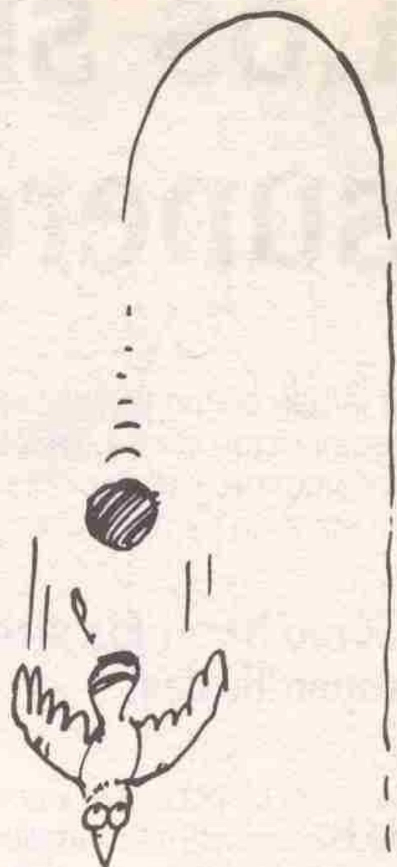
**4.**
*Repite la prueba No. 2 pero después de dar la palmada, tócate los hombros cruzando los brazos, es decir, con cada mano en el hombro contrario, antes de agarrar la pelota.*

**5.**
*Lanza la pelota de la mano derecha a la izquierda, y viceversa. Repite la prueba tres veces y después haz lo mismo en dirección opuesta.*

**6.**
*Haz rebotar la pelota en el suelo tres veces, golpeándola con la palma de la mano derecha; repite con la mano izquierda.*



**7.**
*Haz rebotar la pelota en el suelo y da una vuelta completa (girando sobre ti mismo) antes de agarrarla. Repite la prueba tres veces.*



¿En cuánto tiempo hiciste los siete juegos?
Muy bien: 35 segundos
Experto en superjuegos: 25 segundos

Este juego es muy antiguo y con frecuencia se jugaba lanzando la pelota contra la pared y agarrándola en el aire sin dejarla caer al suelo.

Si quieres jugar los siete superjuegos con un amigo, les resultará más divertido si contabilizan los segundos en voz alta. Cuando un jugador se equivoque, el otro empieza, y el juego vuelve a comenzar.



# Los siete superdifíciles

Si te parecieron fáciles los siete superjuegos, trata de hacer éstos sin equivocarte, y te convertirás en el as de los siete superdifíciles.




## Cómo hacer los siete superdifíciles:

**1.**
*Lanza la pelota al aire y antes de agarrarla repite este trabalenguas sin que se te trabe la lengua: "Tres tristes tigres comían trigo". Repite la prueba tres veces.*

**2.**
*Haz rebotar la pelota en el piso y, luego, levanta una pierna y pásala por encima de la pelota antes de agarrarla. Haz esta prueba tres veces con la pierna derecha y tres veces con la izquierda.*

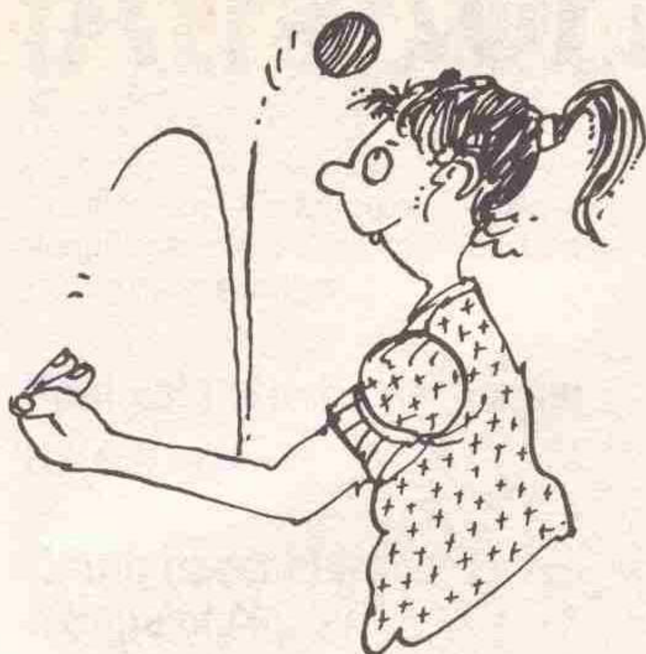
**3.**
*Lanza la pelota hacia arriba y dale un cabezazo antes de agarrarla. Repite tres veces.*

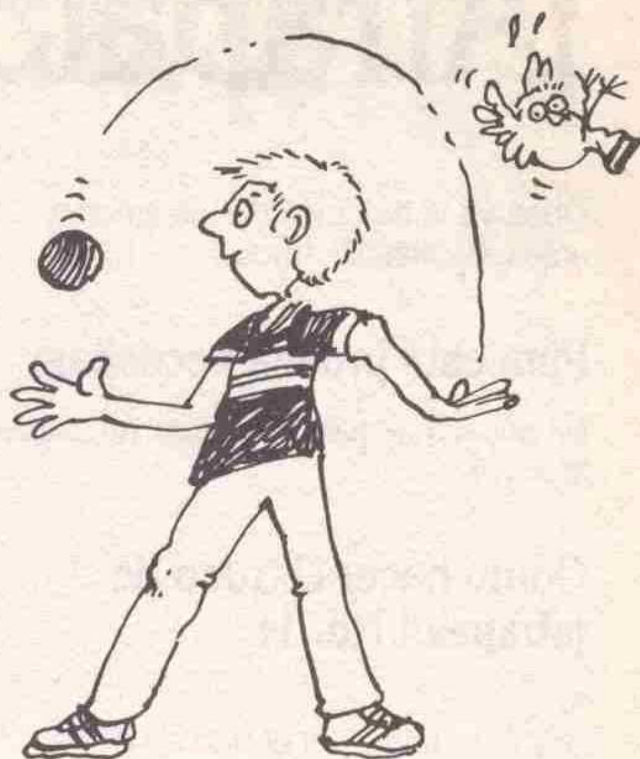
**4.**
*Lanza la pelota al aire, luego da una vuelta completa antes de agarrarla. Hazlo tres veces.*

**5.**
*Haz rebotar tres veces la pelota en tu antebrazo derecho, y tres veces en el antebrazo izquierdo.*

**6.**
*Lanza la pelota desde atrás, hazla pasar por encima de la cabeza, y agárrala por delante. Repite tres veces.*











**7.**

*Por último, sostén la pelota en la mano derecha y estira muy bien los brazos hacia los lados. Ahora, haz rodar la pelota por el brazo derecho, por el pecho y por el brazo izquierdo hasta que llegue a tu mano izquierda. Repite la demostración hacia el lado contrario.*

¿Cuánto tiempo demoraste en realizar los siete superdifíciles sin equivocarte ni una sola vez?
Muy bien: 40 segundos
Superestrella veloz: 30 segundos

# ¡Atrápalo! No. 1

Observa la reacción de tus amigos ante este sencillo truco.

## Para esta prueba necesitas:

*Un pedazo pequeño de papel (un naipe te sirve).*

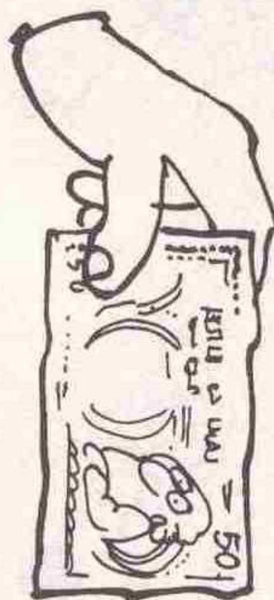
## Cómo hacer el truco de ¡atrapalo! No. 1:

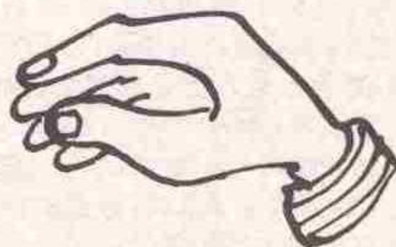
**1.**
*Sostén el papel por el lado de arriba.*

**2.**
*Pídele a tu amigo que coloque los dedos índice y pulgar, separados, exactamente debajo del papel, para atraparlo (ver la figura).*

**3.**
*Suelta el papel y mira si tu amigo logra atraparlo entre el índice y el pulgar antes de que pase entre sus dedos y caiga al suelo.*

Este truco causa desconcierto pues la orden de atrapar el papel no viaja por los ojos, el cerebro y los dedos con la rapidez suficiente. Pero si colocas los dedos más lejos del papel, podrás atraparlo.



# ¡Atrápalo! No. 2

Veamos qué tan rápido eres. Este juego pone a prueba la coordinación de tus manos y ojos.

## Para esta prueba necesitas:

*Una hoja de papel.*

## Cómo hacer el truco de ¡atrapalo! No. 2:

**1.**
*Sostén el papel en lo alto; después, suéltalo en el aire.*

**2.**
*Trata de atrapar un borde del papel, entre el pulgar y el índice, antes de que llegue al suelo.*

**3.**
*El papel no puede tocar ninguna otra parte de tu cuerpo.*



# El encestador certero

Esta pruebita es más difícil de lo que parece.

## Para este juego necesitas:

1.
*Trazar una línea de partida en el piso.*

2.
*Diez naipes.*

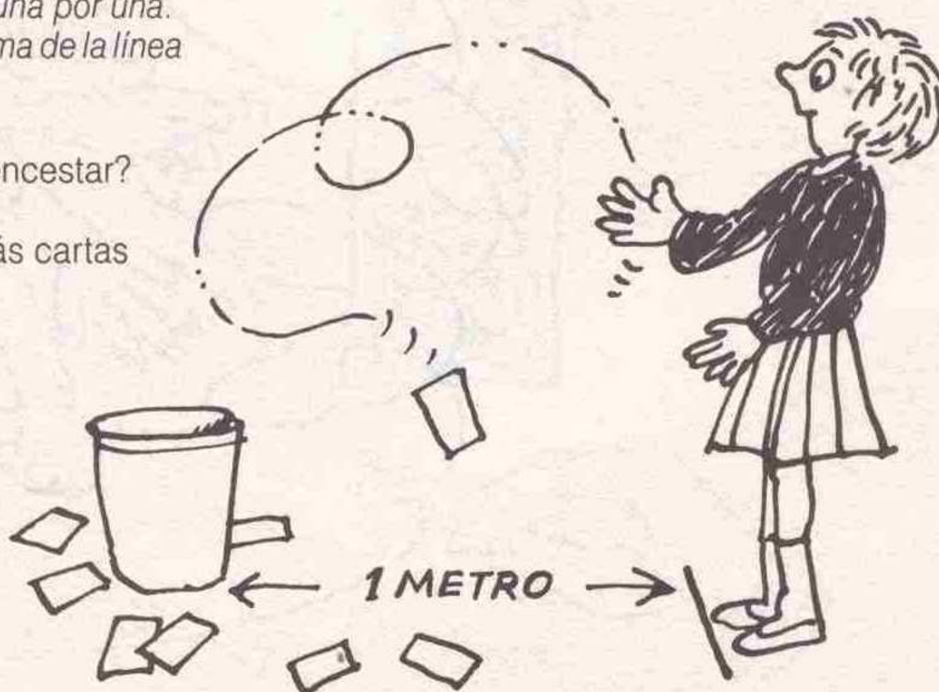
3.
*Una cesta para papeles.*

## EL ENCESTADOR CERTERO:

1.
*Traza la línea de partida (puede ser con una tiza) a un metro de la cesta.*

2.
*Colócate detrás de la línea de partida y arroja las cartas a la cesta, una por una. No debes inclinarte por encima de la línea de partida.*

¿Cuántas cartas lograste encestar?
Muy bien: 3 cartas
Encestador certero: 5 o más cartas



# El coleccionista de la caja de fósforos

¿Cuántos objetos distintos puedes guardar dentro de una caja de fósforos?

## Para esta prueba necesitas:

*Una cajita de fósforos vacía para cada jugador.*

## La prueba del coleccionista:

**1.**
*Puedes escoger solamente un objeto de cada clase; no puedes repetir ninguno.*

**2.**
*Si los objetos son pequeños, podrás meter un mayor número de ellos dentro de la caja de fósforos.*

**3.**
*Verifica con tus amigos cuál de todos ha metido el mayor número de cosas dentro de la cajita.*

¿Cuántas cosas pudiste introducir en tu caja de fósforos?
Muy bien: 50 objetos
Supercoleccionista: 100 o más objetos



# El reto del palo

Haz estas dos pruebas y te convertirás en super-retador del palo.



## Para esta prueba necesitas:

*Un palo de un metro de largo aproximadamente (un palo de escoba te servirá).*

## 1. Agarrar el palo:

**1.**
*Sostén el palo frente a ti, con uno de los extremos en el piso.*

**2.**
*Suelta el palo, rápidamente da una vuelta girando sobre ti mismo...*

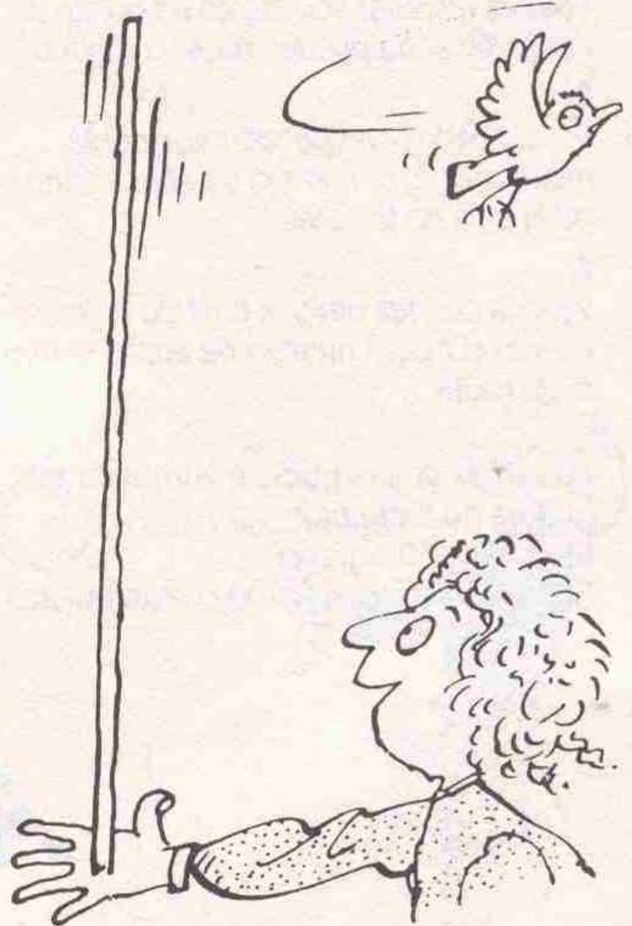
**3.**
*...y trata de agarrarlo antes de que se caiga.*

## 2. Equilibrar el palo:

*Veamos cuánto tiempo logras mantener el palo en equilibrio, sosteniéndolo sobre la punta de un dedo o sobre la palma de la mano.*

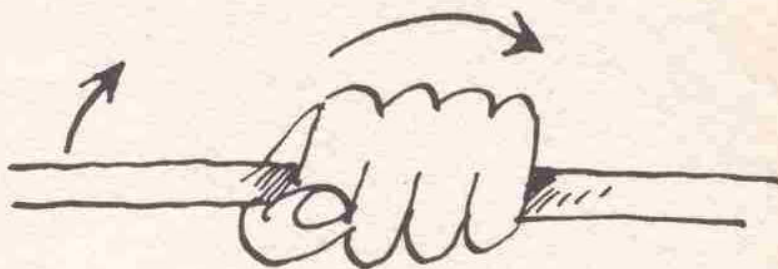
Muy bien: 15 segundos
Super-retador del palo: 30 segundos

Esta prueba se facilita un poco si mantienes la mirada fija en la punta superior del palo. Cuando el palo comience a tambalear, mueve la mano en la misma dirección.



# El bastonero

Ahora intenta darle vueltas al palo.



**1.**
*Para comenzar, agarra el palo por la mitad, de manera que los nudillos queden arriba y el dedo pulgar abajo (ver la figura).*

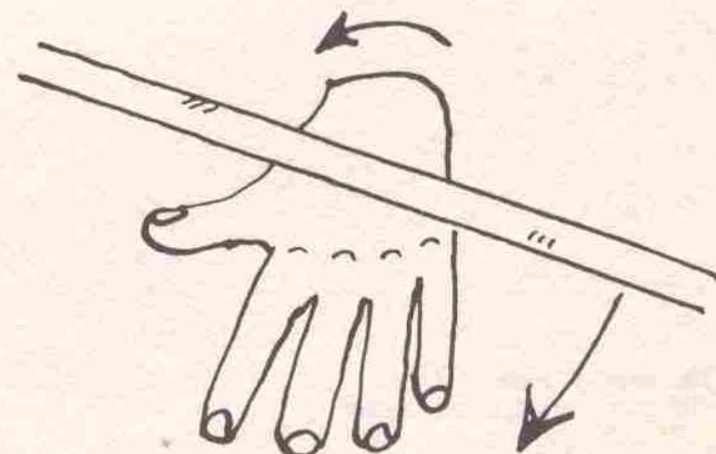
**2.**
*Abre los dedos, haz girar la muñeca y deja que el palo dé la vuelta entre el pulgar y el índice.*



**3.**
*Deja que el palo siga girando por encima de la mano.*

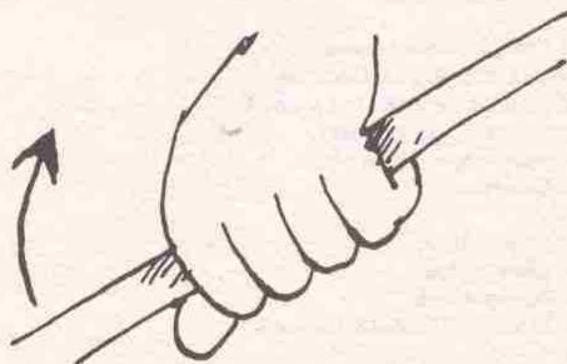
**4.**
*Con un movimiento rápido tuerce la muñeca hacia el otro lado y agarra el palo antes de que se caiga.*

**5.**
*Deja que el palo siga dando la vuelta por encima de la mano y continúa como antes.*



¿Cuántas vueltas le puedes dar al palo sin que se caiga?
Muy bien: 5 vueltas
Bastonero grandioso: 10 o más

Con la práctica lograrás que el palo gire solito sobre tu mano, sin que tengas que agarrarlo en cada vuelta.



Título original en inglés:
SUPERCHALLENGE, de John Dinneen

Originalmente publicado en 1988 por
Angus & Robertson Publishers,
Londres y Sidney


Primera reimpresión, 1991
Segunda reimpresión, 1992
Impreso por Panamericana
Impreso en Colombia — Printed in Colombia
Junio de 1992

Traducción de Mildred Ciociano
Edición de Lucía Borrero

ISBN: 958-04-0184-5
ISBN: 958-04-0853-X



# El gran desafío



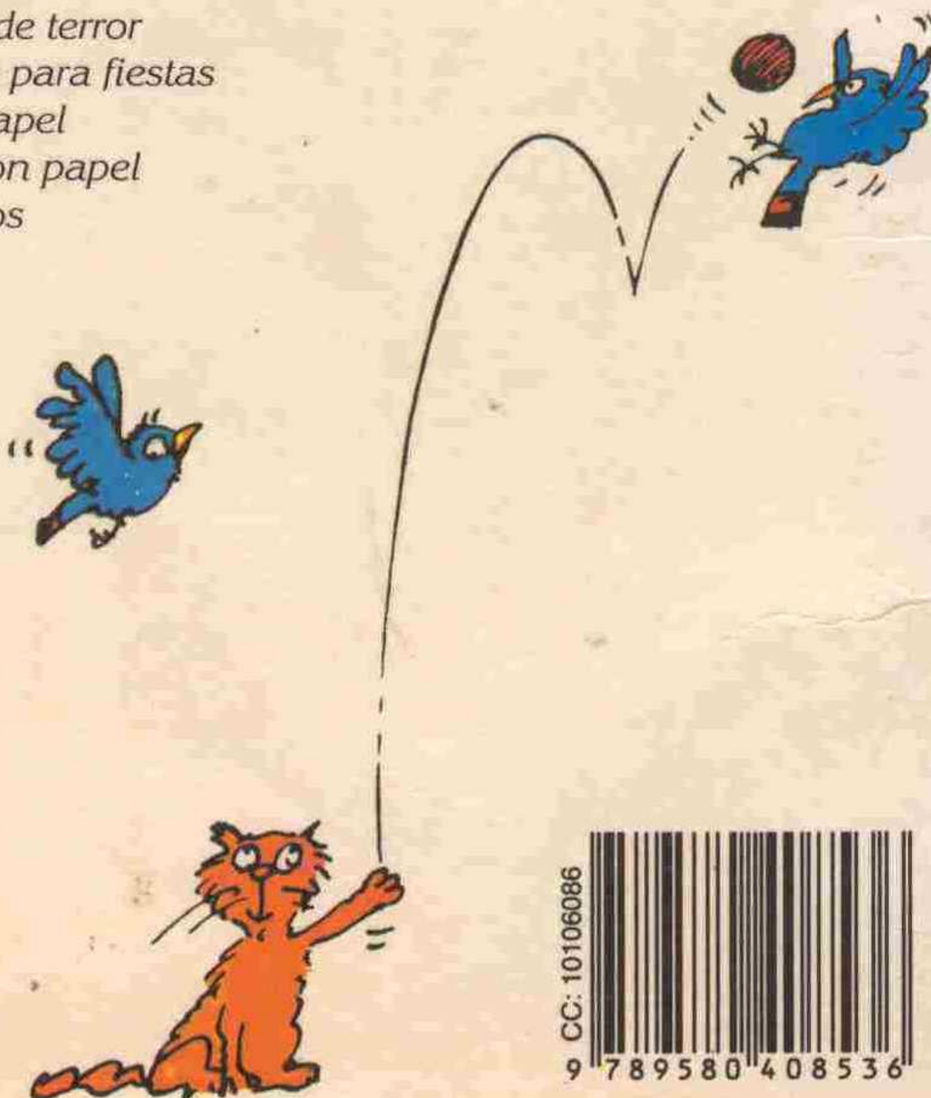
Pon a prueba tu rapidez, habilidad y resistencia con estos trucos que te divertirán al máximo.

Conviértete en mesero, en memorista prodigioso o en contorsionista. Haz girar más de ocho monedas al mismo tiempo, forma un círculo mágico o escribe tu nombre y dirección al respaldo de una estampilla de correo.

Si deseas ganar la prueba del zumbido, hacer casas de naipes, bailar el limbo y divertirte durante muchas horas, este libro te proporciona 39 pruebas divertidas y novedosas.

**Otros títulos de la serie**

*¡A divertirse con cometas!*
*Espantos y travesuras de terror*
*Bromas y pasatiempos para fiestas*
*Trucos y figuras con papel*
*Más trucos y figuras con papel*
*Sombras con las manos*



GRUPO EDITORIAL
norma
INFANTIL • JUVENIL

